VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

VA VISKAS APIE PlayStation

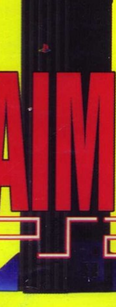
Nr. 5/2002

Kaina 4,90 Lt

DEAD OR ALIVE 3 (XBOX)
JAK AND DAXTER (PS2)
TOMB RAIDER (PS2)

LAGRO WINCH
FUTURE COP
DINO CRISIS 2
FRONT MISSION 3

GERIAUSIOS skaitytojų apžvalgos



LAIMĖK! PS2

Tekken 4 versus Virtua Fighter 4

9 771392 195300 04

TURINYS

TRUMPAI NAUJIENOS, GANDAI, ĮDOMYBĖS

PLAYSTATION 3 004
X-BOX NESĖKMĖS 005
VA TOP&BOTTOM 006

NUMERIO TEMA TEKKEN 4 VS VF4

TEKKEN 4 VS VF 4 007
TEKKEN 4 008
VIRTUA FIGHTER 4 010
ISTORIJA 012

PS ONE APŽVALGA

DINO CRISIS 013
FRONT MISSION 3 016
FUTURE COP 018
THE EMPERORS NEW GROOVE 020
NASCAR THUNDER 2002 025
C-12 026

PS2 KARTA

JAK AND DAXTER 028

X dėžė

DOA 3 032

Istorija (II DALIS)

TOMB RAIDER ŽAISLAI 033
TOMB RAIDER MAŽULĖS 034
TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS 034

VA IŠ DIRBTUVIŲ

DELTA FORCE: URBAN WARFARE 036
NFS: HOT PURSUIT 2 037
HOT WHEELS 038
THE MARK OF KRI 039

Game PAUSED

PLAYSTATION 3 PROTOTIPAS 040
SCEE LCD 041
REALITY VEST 041
SKELBIMAI 042

Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.
Bet jų žodžiuose yra tiesos.

Vyr. redaktorius Linas Krapavickas
Redaktorius Artūras Rumiancevas
Stilistė Teresė Štuopytė
Dizaineris–maketuotojas Artojas

Redakcija: Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Ričardas Jaščemskas, Jurgita Martikaitienė, Liutauras Šmatavičius, Henrikas Kirnisenka, Erikas Ovčarenko, Aidas Gelžinis, Paulius Strazdas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534
Spausdino IĮ „Petro ofsetas"
(Žalgirio 90, LT-2000 Vilnius).
Tel.: (22) 73 33 47.
Užs. Nr. 153.
Redakcijos tel.: (27) 312 352,
faks.: (27) 311 585.

Dėl reklamos žurnale kreiptis į firmą „SKY DOT",
tel.: (22) 61 73 33,
faks.: (22) 61 73 68,
El. paštas: skydot@skydot.lt

Pasirašyta PS3 mikroschemų gamybos sutartis

Balandį Sony pasirašė sutartį su mikroschemų gamintojais IBM ir Toshiba. Sutartis numato, kad šios trys kompanijos keisis technologijomis ir informacija apie kuriamus nedidelio galingumo mikroprocesorius. Šie procesoriai bus naudojami Sony kompiuteriuose ir kituose elektroniniuose gaminiuose.

Pasirašydamos šį susitarimą, Sony ir Toshiba įsipareigoja IBM kompanijai sumokėti kelis šimtus milijonų dolerių, nes pernai IBM sutiko šioms dviem kompanijoms sukurti naują mikroschemą.

Planuojama, kad nauja mikroschema, kuri kol kas vadinama Cell (lietuviškai „ląstelė"), bus naudojama Sony PlayStation 3 videožaidimų sistemoje. Procesorius tiks tiek namų kompiuteriams, tiek didžiosioms IBM verslo sistemoms.

Kompanijoms pasirašius tokį susitarimą, 50–100 Sony ir Toshiba darbuotojų pereis dirbti į IBM mikroschemų kūrimo skyrių Niujorke. Norima, kad suburtos komandos dirbtų išvien, siekdamos bendro tikslo — kurti naujos kartos procesorius. Pagrindinis uždavinys — sukonstruoti mikroschemą, skleidžiančią mažiau šilumos ir sunaudojančią mažiau energijos. Naujosios mikroschemos turėtų tikti ir žaidimų sistemoms, ir nešiojamiems kompiuteriams.

„Tai pirmoji sutartis, įleidžianti architektus į virtuvę", — sako IBM tyrimų direktorius Richard Doherty. „To dar nebuvo. Sony — didysis klientas. Stengdamasi jam įtikti, IBM pakeis savo darbo pobūdį."

Trumpai apie PlayStation 3

Kasmet Game Developers Conference žaidimų industrijos pasaulio atstovus kviečia į paskaitas, seminarus ir atviras diskusijas. Kovo mėnesį vykusioje konferencijoje buvo surengta daugiau kaip 300 paskaitų dizaineriams ir technikos žinovams. Labiausiai domėtasi viskuo, kas susiję su PlayStation 3.

Kaip atrodys PS3?

Šiuo metu konsolė dar tik pradedama kurti, tačiau Sony Computer Entertainment prezidentas Ken Kutaragi jau pareiškė, kad PS3 bus nepaprastai galinga. Be abejo, PS3 turėtojai iš karto galės naudotis internetu. Taip siekiama patenkinti vartotojo poreikius.

„Deja, technologijos nespėja vytis mūsų užgaidų, — apgailestauja Sony atstovas Shin'ichi Okamoto. — Mes juk negalime 20 metų laukti esminio kompiuterinės technologijos lūžio."

Kuriama nauja sistema

Sony Computer Entertainment ieško išeities. Kompanija kuria sistemą, kuri tinklu paskleistų nustatytas užduotis daugybei kompiuterių.

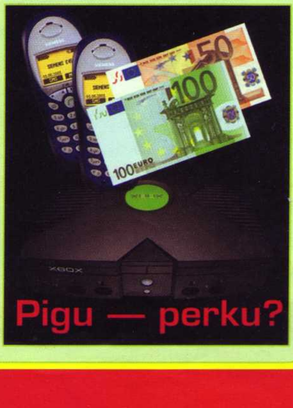
Sony bendradarbiauja ir su IBM: PS3 sistemas internete norima sujungti taip, kad jos galėtų naudotis energija ir duomenimis.

Okamoto manymu, ateityje, kai atsiras PlayStation 6 ar 7, konsolių ir žaidimų kūrėjai naudosis biotechnologijomis. Tai bus įmanoma tik tada, kai savo asmeniniais reaktyviniais lėktuvais skrisime į tarpgalaktinius prekybos centrus :).

Xbox kainų mūšis Vokietijoje

Kai kovo 14 dieną Europą pasiekė pirmieji Xbox egzemplioriai, videožaidimų parduotuvės pradėjo kovoti dėl klientų.

Xbox konsolėms pasirodžius Vokietijoje, Media Markt parduotuvės konsoles siūlė už 399 eurus (apie 1375 Lt), nors oficiali kaina — 479 eurai (apie 1650 Lt). Kitos parduotuvės tuoj pat pasekė šiuo pavyzdžiu. Tada Media Markt pasiūlė kitą kovos variantą. Pavyzdžiui, Regensburg miesto parduotuvėse Xbox parduodamas už 149 eurus (~ 515 Lt). Regensburg miestelyje pirkdami Xbox, už 149 eurus gausite ne tik konsolę, bet ir du mobiliuosius telefonus Siemens C45. Žinoma, keliama papildoma sąlyga: perkantieji šį komplektą privalo pasirašyti kontraktą su ryšio paslaugų tiekėju.



Jungtinėse Valstijose pasirodė PS2 Linux

Nuo kovo mėnesio kompanijoje Sony Computer Entertainment America (SCEA) galima užsisakyti specialų rinkinį. Jo reikia, kad PS2 turėtojai galėtų naudotis Linux operacine sistema. Rinkinys kainuoja 200 USD (apie 780 Lt). Jį sudaro pelė, klaviatūra, 40 GB kietasis diskas ir Ethernet adapteris.

Paprastai Linux operacinė sistema yra nemokama, dažniausiai naudojama verslo reikalams arba Web serveriuose. Sistema jungiama ir į pagrindinės įrangos komplekto kompiuterius, ir į nešiojamus įrenginius, pavyzdžiui, mobiliuosius telefonus. Taigi Linux naudojimo galimybės išties didelės.

Nors Sony ir nesitiki, kad naujas rinkinys bus labai populiarius, kompanija galvoja, jog sistema suburs PS2 mėgėjus programuotojus. Taip kiltų daug naujų idėjų, kaip ir kokius kurti žaidimus.

„Šis rinkinys skirtas nekomerciniams tikslams, — sako SCEA technikos direktorė Dominic Mallinso. — Mums svarbiausia, kad produktas atsipirktų."

Mūsų duomenimis, šiuo metu daugiau nei 10 tūkst. žmonių pareiškė norą įsigyti šį rinkinį, kad galėtų naudotis Linux sistema. Taigi Sony produktas nuostolių turbūt nepatirs.

FF — tik online

Pasak Square prezidento Yoichi Wada, balandžiui baigiantis Final Fantasy gerbėjai išvydo naują žaidimą. Kol kas neplanuojama, kad Final Fantasy XI (FFXI) turės videožaidimo versiją, nes šiuo metu visos jėgos skiriamos online versijai.

Final Fantasy beta testavimas baigėsi neseniai — balandžio 26 dieną. Pasak Hiromichi Tanaka, vieno iš žaidimo kūrėjų, Final Fantasy testas truko bene ilgiausiai. „Norėdami deramai išbandyti žaidimą, tikėjomės sulaukti apie 200 tūkst. savanorių. Mūsų lūkesčiai pasiteisino. Džiaugiamės, kad net 30 procentų visų dalyvavusių žaidė online iki galo — visas 24 valandas. Nors žaidėjai, taip žaisdami mėnesį, pavargtų, vartotojų duomenų bazė taptų didesnė. Tai ir yra mūsų tikslas", — pabrėžė H.Tanaka.

FFXI bus galima nusipirkti už 59 USD (apie 225 Lt). Dar po 10 USD (apie 39 Lt) kas mėnesį teks mokėti už galimybę žaisti online.

Visa tai Japonijoje, bet greitai ir Europos vartotojai turės galimybę oficialiai sužaisti Final Fantasy XI online.

Naujiena GameCube žaidėjams

Liepos mėnesį Japonijoje pasirodo naujas žaidimas Capcom vs SNK 2: Easy Operation, skirtas GameCube sistemai. Žaidimas tikrai neeilinis.

Pirmoji ypatybė — naujas valdymo būdas GC–Ism. Jis ir GameCube valdymo pultelio schema puikiai dera. Reiktų paminėti šiuos GC–Ism bruožus: kairys mentės mygtukas praverčia mušantis, kumščiuojantis, dešinys — spiriant; puolimo stiprumą lems tai, kiek jėgos bus skiriama mygtukams. Ypatingi judesiai atliekami į skirtingas puses sukiojant C rankenėlę.

GC–Ism taip pat įspėja, kada mygtukų spausti nereikia.

Capcom vs SNK: 2 EO siūlo penkis žaidimo stilius: *arcade*, *versus*, išlikimo (survival), mokymo (training) ir color–edit.

Žaidimai ir politika

Minesotos valdininko Jeese Ventura rinkimų štabas planuoja pasinaudoti žaidimais kaip rinkimine agitacija. Planuojama sukurti WWF imtynių žanro žaidimą, kurio pagrindine žvaigžde taps (kadaise iš tikrųjų buvo WWF žvaigždė) Jeese Ventura. Žaidimo esmė — paprasčiausios imtynės, tačiau Jeese Ventura retkarčiais politikuos, kritikuos ir tyčiosis iš patekusių į ringą oponentų. Žaidimus rinkėjams planuojama dalinti nemokamai, tačiau toks elgesys gali pažeisti Minesotos valstijos įstatymą, draudžiantį rinkėjams dalinti dovanas.

Oficialiai Ventura dar nepareiškė savo ketinimų dalyvauti rinkimuose, tačiau teigė norįs būti pasiruošęs. Jei Ventura vis dėlto ryžtųsi pasinaudoti žaidimais kaip rinkimine agitacija, jis būtų pirmasis asmuo istorijoje, panaudojęs žaidimus politiniais tikslais.

Microsoft nesėkmės Japonijoje

Microsoft privalo atpiginti Xbox Japonijoje, kitaip firmos pozicijas užimtų Nintendo ir Sony.

Remiantis japonų firmos Media Create tyrimais, pirmąją balandžio savaitę Japonijoje Microsoft pardavė tik 4300 Xbox konsolių. Sony PlayStation 2 išparduota daugiau nei 100 tūkst., o Nintendo GameCube — 25 tūkst. vienetų.

Apžvalgos

Pirmasis apie Xbox atpigimą prabilo analitikas Takashi Oya. „Ne laikas aiškintis, kas pirmas pradėjo apie tai kalbėti, — teigia Oya. — Microsoft turi galvoti, kaip sumažinti nuostolius." Su Oya sutinka ir Fellow apžvalgininkas Makoto Suzuki: „Investuotojai pradeda galvoti, kad Xbox nėra ypač svarbus japonų rinkoje, todėl atsigręžė į Sony. Jų nuomone, šiuo metu videožaidimų gerbėjus labiausiai vilioja Sony."

Pagrindiniai trūkumai

Visi sunkumai prasidėjo vasario mėnesį, Xbox konsolei pasirodžius Japonijoje.

Kompanijos Enterbrain prezidentas Hirokazu Hamamura akcentavo vieną Xbox trūkumą — neįdomi programinė įranga. „Reikalai nepagerės net konsolei atpigus, — galvoja Hamamura. — Vartotojai juk renkasi ir žaidimus, o čia — silpnoji Microsoft vieta, nes gerų žaidimų trūksta."

Taip pat buvo gauta skundų dėl subraižytų žaidimų diskų ir DVD plokštelių. Pradžioje kompanija nekreipė į tai didelio dėmesio. Vis dėlto kovo 7 dieną buvo surengta akcija, ir blogi įrenginiai buvo pakeisti.

Skaičiai skaičiukai

Nors kompanija Microsoft per pirmąsias šešias savaites JAV pardavė 1,5 mln. Xbox konsolių, kitose pasaulio šalyse sėkmė nuo jos nusisuko.

Per paskutinius tris mėnesius parduota daugiau kaip 4 mln. PS2 konsolių, o Microsoft dar neišpardavė Japonijos žaidėjams skirtų 250 tūkst. konsolių.

Vieno įrenginio kaina — 260 USD (apie 1015 Lt). Tai 50 USD brangiau nei PS2 ir 100 USD brangiau nei GameCube.

Šiandien Japonijoje parduota apie 190 tūkst. Xbox konsolių.

Kūrėjų komentaras

Nors kompanijos atstovai ir pripažįsta, kad Japonijoje parduota ne per daugiausiai konsolių, jie akcentuoja kitą dalyką: žaidėjai, pirkę Xbox konsolę, šiai sistemai nusipirko daugiau programinės įrangos nei kitų konsolių turėtojai. Xbox sistemai vidutiniškai buvo nupirkta 1,6, o PS2 — 1 žaidimas.

„Žinojome, kad nebus lengva, — sako Robbie Bach, Xbox direktorius. — Japonijos žaidėjai labiau vertina programinę įrangą, o mūsų stiprioji pusė — techninė įranga. Vis dėlto tikime, kad mums pasiseks."

Seamus Blackley atsisveikino su Microsoft

Seamus Blackley — vienas iš pagrindinių Xbox kūrėjų — paliko Microsoft ir steigia atskirą kompaniją. Blackley buvo vienas iš tų, kurie sukūrė tiek Xbox technikos, tiek dizaino pagrindą. Savo atsistatydinimo raštą Seamus Blackley pateikė likus vos kelioms dienoms iki ruošimosi E3 parodai ir oficialaus Xbox atpigimo. Siūlome jums ištraukas iš Seamus Blackley interviu, duoto užsienio spaudai.

Klausimas: Kokios tavo atsistatydinimo priežastys?

Seamus Blackley: Na, visų pirma mane išvargino aplinkinių dėmesys. Kurdamas konsolę maniau, kad pavyks jo išvengti. Tikėjausi kurti žaidimus, ir tiek. Pasirodo, galvojau per daug naiviai. Esu eilinis žaidėjas: vienintelė visų mano darbų priežastis ta, kad esu žaidėjas, žaidimų kūrėjas ir niekas daugiau. Paskutiniu metu, užuot kūręs žaidimus, bendrauju su žmonėmis, kuriančiais žaidimus. Žinoma, tai malonu ir įdomu, tačiau man per sunku stebėti, ką daro kiti. Noriu kurti pats. Atsistatydinti ketinau jau senokai.

K: Kaip manai, ar Xbox mėgėjai tokio poelgio nepalaikys piktu pranašu?

SB: Mano atsistatydinimas — ilgai trukusių apmąstymų rezultatas. Buvo išties sunku priimti šį sprendimą. Kad netikėtumėte pranašystėmis, galiu pasakyti, jog aplankiau visus mūsų kūrėjus ir leidėjus, stebėjau jų darbą: tai, ką jie daro, yra jėga. Stebina tik tai, kad novatoriški ir originalūs žaidimai dažnai nebaigiami: arba leidėjai bijo rizikuoti, arba kūrėjai nesugeba dorai įgyvendinti puikios idėjos.

K: Kadangi jau prakalbome apie tai, pasakyk, ko reikia imtis, kad darbai būtų tikrai originalūs.

SB: Kad kūriniai būtų originalūs, nori visi, leidėjai irgi. Deja, ne visi drįsta rizikuoti. Apie savo kompaniją ir darbus papasakosiu po poros savaičių, mat dabar ji dar tik kuriama. Tačiau manau, kad priversiu kai kuriuos žmones rizikuoti: omenyje turiu ne naujoves vardan naujovių, bet išties gerą produkciją.

K: Kaip jauteisi dirbdamas Microsoft, ar nebuvai varžomas?

SB: Ne, atvirkščiai: Microsoft įsuko mane į sūkurį. Dar kartą kartoju, kad skirtis su Microsoft ir bendradarbių komanda buvo sunku. Mes reagavome skeptiškai, bet Xbox pasirodymas JAV apstulbino. Konsolių pardavėme ¼ daugiau nei Sony, mūsų pirmas žaidimas HALO per trumpiausią laiką istorijoje išparduotas milijoniniu tiražu, galų gale jau pelnėme nemažai apdovanojimų. Nesu verslininkas, bet kaip kūrėjas jaučiuosi pakylėtas. Dabar noriu kurti žaidimus.

Perkamiausių žaidimų pasaulyje TOP–10

PlayStation	PS2	Xbox
1 HARRY POTTER	1 GRAND THEFT AUTO 3	1 HALO
2 TONY HAWK'S PRO SKATER 3	2 METAL GEAR SOLID 2: SOL	2 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
3 MARY KATE	3 MADDEN 2002	3 NFL 2K2
4 TONY HAWK'S PRO SKATER 2	4 007: AGENT UNDER FIRE	4 MAX PAYNE
5 MONSTERS INC.	5 WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT!	5 RALLYSPORT CHALENGE
6 SCOOBY DOO AND THE CYBER CHASE	6 CRASH BANDICOOT: TWOC	6 NBA 2K2
7 MADDEN NFL 2002	7 FINAL FANTASY X	7 SSX TRICKY
8 NASCAR THUNDER 2002	8 TONY HAWK'S PRO SKATER	8 JSRF - JET SET RADIO FUTURE
9 SPIDER MAN	9 NBA LIVE 2002	9 GENMA ONIMUSHA
10 POWER RANGERS: TIME FORCE	10 ACE COMBAT 04: SHATERED SKIES	10 NHL 2002

Game Over (arba nebandykite to daryti namuose)

Hooters Raod Trip

Panašiai kaip klasikinis Cruisin' USA, Hooters Road Trip leidžia lenktyniauti daugelyje trasų, išmėtytų po Valstijas. Visose stotelėse galima užeiti į garsiuosius Hooters restoranus, kur merginos aptemptais marškinėliais mielai atneša alaus ir vištienos sparnelių. Iš esmės nieko įdomesnio žaidime ir nėra.

Prasidėjus lenktynėms jus iškart nustebins vėlesnės kartos Playstation žaidimo kokybė: vos pasirodžius šiai konsolei, daugelis žaidimų atrodė tikrai geriau. Automobilių atpažinti negalima, jie važiuoja šiurkščiai ir netiksliai. Kadrų greitis stabilus, tačiau tik todėl, kad kelias, rodomas priekyje, tėra kelių metrų ilgio. Žaidimo garso takelis, kurį sudaro originalios roko melodijos, gana tradicinis ir įprastas tokiam žaidimui. Dainos neišsiskiria. Tiesa, žaidimas mėgsta nuolat kartoti tą pačią dainą, nepaisydamas jūsų pasirinkimo. Automobilių signalai ir susidūrimo garsai ypač tylūs, prastai įrašyti.

Nors Hooters: Road Trip grafika gana prasta, jį valdyti dar sunkiau. Automobiliai posūkiuose beveik nevaldomi. Pagrindinis žaidimo veiksmas — kova, bet ne su kitais automobiliais, o su valdymu: spaudome rodykles ir bandome neatsitrenkti į sienas ar kitas mašinas. Atrakinę lengviau valdomus automobilius, posūkių ir kitų automobilių nesibaiminkite — pirma vieta garantuota net sunkiame lygyje. Fizikos dėsniai šiame žaidime, kaip galite spėti, visiškai pamiršti. Pavyzdžiui, lekiate 150 km/h greičiu ir atsitrenkiate į priešais atvažiuojantį automobilį. Abu sustoja lyg niekur nieko... Trasos taip pat kur kas paprastesnės. Gal bandoma kopijuoti tikrus Amerikos kelius? Reikia pasakyti, kad rezultatas — baisi nuobodybė.

Vienintelis dalykas, įkvepiantis žaidimui šiek tiek „dvasios" ir įsukantis į žaidimo sūkurį, yra Hooters merginos. Jos prieina ir meiliai pasišneka kiekvienoje stotelėje. Pabaigus tam tikro kurso lenktynes ar visą kelionę, galima pasižiūrėti puikų videosiužetą. Jei čia atvažiuosite pirmas, galėsite džiaugtis Hooters merginų trupe, lakstančia paplūdimiu ir klykaujančia iš laimės, kad jūs atvykote pirmas! Valio!

Hooters: Road Trip — dar vienas prastas lenktynių žaidimas. Lenktynės blankios, neturi nė vienos geros savybės. Įspūdis toks, kad žaidimas buvo labai greitai „sumestas" iš trasų ir kelių videosiužetų, reklamuojančių restoraną. Tai eilinis įrodymas, kad garsi licencija žaidimui neduoda nieko.

Vertinimas 2

Monsters, Inc (PS2)

SCEA, leidžianti Twisted Metal: Black ir Gran Turismo 3: A-Spec, nepamiršta ir vaikų. Mažų vaikų. Jiems patinka maži vaikai, mokantys paprašyti tėvelių pinigų naujam žaidimui pirkti. Kai žaidimo pagrindas — filmas, apskritai puiku!

Šis atvejis būtent toks ir yra. Deja, Monsters Inc. daug blogesnis nei kiti tokio stiliaus žaidimai. Jis skirtas vaikams, niekada nežaidusiems Playstation 2 sistema. Kodėl? Jeigu jie būtų žaidę, iš karto pareikalautų grąžinti pinigus už žaidimą, nes jis yra blogas.

Tai platformos žaidimas, bet labai paprastas. Yra objektų, ant kurių galima šokinėti, gyvių, kuriuos reikia gaudyti, ekstra daiktų, kuriuos reikia rinkti. Monsters Inc. žaidžiamas taip pat, kaip ir visas likęs milijonas panašių žaidimų. Bėda ta, kad jis visai tuščias, sukurtas iš įprastų elementų ir neturi nieko naujo.

Žaidimas vyksta pagal filmo scenarijų. Sully renka klyksmus, malonumus, raktus, monstrų kanistrus ir gyvybę. Retkarčiais mini žaidime pasitaiko proga išgąsdinti pelę, pasirodančią įveikus lygį. Tokie žaidimai — išties pigi linksmybė.

Lyg nujausdami, kad žaidimas bus blogas, A2M prikišo į jį galybę ekstra dalykų. Jei esate didelis Monsters Inc fanas, aišku, mielai peržiūrėsite ankstyvus monstrų eskizus, keistą turą po Pixar Studios būstinę, interviu su, rodos, visais žmonėmis, susijusiais su mažiausiomis filmo smulkmenomis ir panašiai. Taip pat siūloma daugybė videosiužetų, kurie, nors ir gražūs, jau matyti.

Žaidimo grafika prasta. Aktorių, įgarsinusių filmą, taip pat nėra, jie atsiranda tik filmo sekcijose.

Bendras įspūdis toks, kad žaidimas — tik dar vienas didžiulės filmo reklamos kampanijos elementas. Tai nėra blogai, tačiau norintiems išvysti ką nors įdomaus nereiktų apsigauti. Tai tik dar vienas daikčiukas, pateksiąs į Monsters Inc kolekcionierių dėžutę.

Vertinimas 3

Jei muštis,... VS ... muštis teisingai!

Tekken 4 VS Virtua Fighter 4

Videožaidimų rinkoje panašaus žanro žaidimai kovoja beveik visada. Tačiau dar niekad situacija nebuvo tokia įtempta. Beveik vienu metu išleisti du geriausi muštynių žanro žaidimai Tekken 4 ir Virtua Fighter 4 smarkiai sudrebino tiek arkadinių, tiek videožaidimų pasaulį. Kūrėjai — Namco ir Sega — į šiuos žaidimus investavo daugybę pastangų ir krūvas pinigų, todėl sėkmė abiem reikalinga mirtinai. Kas nugalės, žinoma, priklauso nuo žaidėjų simpatijų.

Abu žaidimai turi ką pasiūlyti. Naujai sistemai sukurtos muštynės turi daug naujų bruožų, yra stipresnės ir daug kokybiškiau atrodo trimatėje erdvėje. Abiejų stilius yra panašus.

Tekken 4 VS Virtua Fighter 4

Stilius vs Stilius

Tekken serija visada labiau priminė arkadą. Tekken žaidimus lengviau žaisti. Judesiams atlikti skirtas laikas skaičiuojamas dosniai, naujokams leidžiama tolygiai mokytis. Tai ypač gerai matyti, kai T4 žaidėjai bando vienas kitą permesti. Tiesa, vienas galiausiai sulėtėja ar sugeba išvengti atakos.

Virtua Fighter serija nėra tokia arkadinė. Tai tarsi strategijos, turinčios savus kovotojus ir vykstančios realiu laiku. Laikas skaičiuojamas jau sudėtingiau, ypač permetant. Čia VF pranašesnis už T4. Mokymosi kreivė daug staigesnė ir sudėtingesnė.

Virtua Fighter 4 daug sudėtingesnis, žaidimo grafinis variklis, leidžiantis grumtis, kontrsmūgiuoti ir t. t., daug stipresnis. VF 4 sužavės rimtesnius kovotojus, mėgstančius sudėtingas ir apgaulingas kovos sistemas. Tekken 4 skirtas lengvesnės ir paprastesnės kovos mėgėjams.

Istorija ir apimtis

Tekken 4, kaip ir ankstesnių žaidimų, istorija įdomi, subjektyvi, leidžianti žaidėjui pasijusti jos dalimi. VF4 istorija nevykusi, galima sakyti, jos apskritai nėra. Nors Virtua Fighter žaidimuose istorija niekada nebuvo svarbi, pats žaidimas visada yra prioritetas.

Kalbant apie žaidimo priedus, reikia pasakyti, kad Tekken 4 lenkia Virtua Fighter 4: keturi prieš vieną. T4: time attack, survival, team battle ir force režimas; VF 4 — tik kumite režimas.

Muštynės vs Muštynės

Virtua Fighter muštynių pagrindas — Rytų kovos menai. Tekken Rytų kovomis taip pat šiek tiek kvepia, tačiau čia jos maišomos su gatvių muštynėmis, taigi Tekken stilius yra šiurkštesnis.

Tekken 4 kovos stilius daug tikroviškesnis nei VF 4. Be to, kur kas lengviau išmokti ir naudoti kombinuotus judesius. VF 4 kovos bėda ta, kad žaidėjai arba labai stiprūs, arba visai silpni. Jei veikėjo tobulai nevaldai, žaisti nesmagu.

VF 4 kova nėra tokia emocinga kaip Tekken 4 muštynės. Veikėjai beveik nereaguoja į smūgius ar spyrius. Blogiausia, kad žaidžiant VF 4 neapima tikroviškas „užpakalių spardymo" jausmas, kokį lengva patirti žaidžiant Tekken 4.

Veikėjai vs Veikėjai

VF4 veikėjai stiprūs. Žaidėjui metamas iššūkis: ar sugebės tobulai valdyti veikėją. Kovos technika nepriekaištinga, tačiau veikėjų tris kartus mažiau nei Tekken 4. Tekken 4 siūlo daug daugiau veikėjų ir kovos stilių, sukuriamas geresnis žaidimo jausmas. Be to, didesnė ir T4 veikėjų judesių pasiūla.

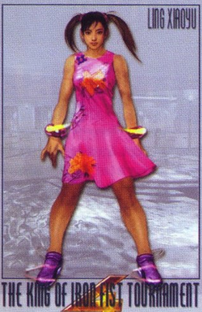
Virtua Fighter 4 veikėjai, jei juos palygintume su Tekken 4, atrodo blankiai. Nenormalūs netgi jų vardai, pavyzdžiui, Wolf Hawk. VF 4 veikėjai seni, jie beveik nepasikeitė nuo pat pirmojo žaidimo. Bosei Dural taip pat metas į pensiją — ją matėme visose VF serijose. Įspūdis toks, kad Sega tiesiog tingi sukurti naują bosą. Gi Namco priekaištų neturime: visos Tekken serijos turi po naują bosą.

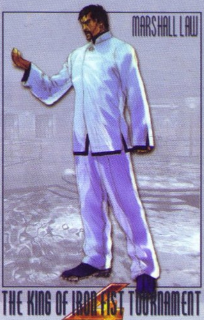
Išvaizda vs Išvaizda

Savo išvaizda Virtua Fighter 4 lenkia Tekken 4. Šviesos efektai realiu laiku, veikėjų detalizavimas ir judėjimas — nepakartojamo vaizdo pagrindas. Tekken 4 scenų dizainas geresnis, tačiau VF 4 scenos gražesnės.

Dėl nelygių Tekken 4 fonų ir interaktyvios aplinkos šio žaidimo kovos strategija kur kas įdomesnė. Lygios ir nuobodžios Virtua Fighter 4 aplinkos nusileidžia Tekken 4.

Kad ir kokių argumentų pateiktume, aišku tik viena: abu žaidimai yra puikūs ir išties verti geriausio kovų žaidimo vardo. Jų kova turėtų tęstis dar ilgai. Įdomiausia, kad greitai turėtų atsirasti du nauji kovotojai, apie kuriuos jau dabar sklando skambūs gandai. Omenyje turiu Soul Calibur 2 ir Dead Or Alive 3. Kova taps dar įdomesnė ir dar labiau įtempta. T4 versus VF4 versus SC2 versus DOA3...?





Nori į galvą...

Tekken 4

GAMINTOJAS:	**Namco**
LEIDĖJAS:	**Namco**
ŽANRAS:	**kultinės muštynės**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Bene populiariausia muštynių žaidimų serija po trejų metų ir vėl atgijo. Arenoje pasirodė naujausias Namco darbas Playstation 2 platformai — Tekken 4.

Tekken 4 siūlo išties fantastiškas režimų pasirinkimo galimybes. Pirmoji — tai istorijos mūšis, kai kovotojai patiria daugybę nuotykių. Veikėjų istorijos skiriasi, kiekvienam skiriamas atskiras epilogas ir puikiai sukurtas pabaigos filmas. Tai nėra 20 sekundžių nuotrupos, tai kelių minučių animaciniai filmai. Bėda tik viena: daugelis tekstų ir dialogų pateikiami japonų kalba, taigi nelabai suprasite, kas vyksta.

Kitas režimas yra arkadinis. Jis nesiskiria nuo žaidimų automatų versijos. Nėra japoniškų tekstų, pranešimai aiškūs ir suprantami. Šis režimas puikiai tiks žaidėjams, kurie, žaisdami vieni, mėgsta triuškinti kompiuterinius oponentus.

Kiti standartiniai bruožai yra šie: populiarusis Versus režimas; išlikimas, kai iki mirties tenka kautis su nesibaigiančiais priešais; praktika, kai galima padaužyti manekeną; treniruotės–praktikos mišinys ir Virtua Fighter 4 komandinės treniruotės. Taip pat yra komandų kova, kurios pagrindas — King of Fighters principai. Taip kovojant galima surinkti aštuonių geriausių kovotojų komandą geriausiųjų turnyrui.

Vienas geriausių žaidimo bruožų — Tekken Force režimas. Daug sudėtingesnis nei Tekken 3 versijoje, Tekken Force priverčia žaidėjus kautis su 10 priešų keturiose pragaro scenose. Mokymosi kreivė maža, tačiau tai nėra didelė problema, jei palygintume su vėlesnėmis Force scenomis. Pražūtingomis liepsnojančiomis grupėmis lakstantys chuliganai kovotoją lygina su žemėmis. Tai labiau nei sunku.

Turint omenyje kovą, reikia pasakyti, kad Tekken 4 ypač patobulinta. Kaip ir reikėjo tikėtis, gerai žinomas senasis muštynių variklis dirba vis taip pat jautriai ir švariai. Ketvirtuoju žaidimu, matyt, geriausia ir lengviausia manipuliuoti visoje serijoje. Norite, kad King smūgį ore pakeistų apgaulingu judesiu? Jokių problemų. Dual Shock 2, rodos, sukurtas būtent ketvirtajam Tekken: netgi atliekant sudėtingiausias judesių sekas pirštų neskaudės.

Vienas įgūdis žaidžiant leidžia atlikti šimtus skirtingų komandų. Tekken 4 ir pirmtako laiko skaičiavimas šiek tiek skiriasi, bet judesių technika, laiko pakeitimas ir tikslūs animacijos intarpai vis tie patys. Žinoma, tai turėtų vilioti kiečiausius Tekken gerbėjus.

Daugelis sugrįžusių veikėjų demonstruoja naujus ekstra judesius, jų animacija leidžia naudoti naujas atakas. Iš esmės pasikeitęs Jin: Tekken 3 ir Tekken Tag primena tik keturi jo judesiai. Naujame žaidime vaikinas demonstruoja dar 40 naujų judesių, žodžiu, tai visai kitas kovotojas. Jo kovos stilius originalus. Tekken 4 dalyvauja trys nauji kovotojai. Vale Tudo kovotojas Craig Marduk, kapuero karalienė Christie Monteiro ir anglų boksininkas Steve Fox. Apibendrinant reiktų pasakyti, kad veikėjai kur kas geriau subalansuoti, kontrasmūgiuojama ir verčiamasi lengviau nei ankstesnėse dalyse.

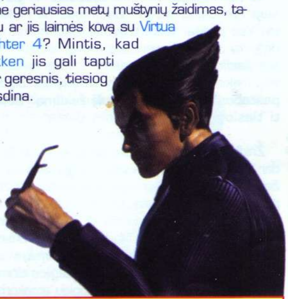
Tekken 4 kovas ypač veikia uždaros scenos. Artima kova iš esmės keičia muštynių būdą, matyti ir scenos sienos. Bene smagiausias skirtumas — galimybė prispausti priešininką prie barjerų ir sienų. Vis dėlto prispaustas žaidėjas turi galimybę išsisukti: atlikdamas kairįjį metimą, gali užimti geresnę poziciją. Patobulinti ir slydimo judesiai, leidžiantys lengvai judėti aplink priešininką. Dėl sienų, pozicijos pakeitimų, patobulintų slydimo judesių kombinacijų Tekken 4 kova išties atrodo naujesnė.

Tekken 4 išvaizda nuostabi. Veikėjų modeliai primena Tekken Tag tournament laikus, tačiau scenų dizainas kur kas geresnis. Ir ne tik dizainas: dabar scenas skiria ribos, ne toks pats jų aukščio lygis ir interaktyvūs elementai. Kai kur galima laužyti objektus, „numušti" žiūrovus. Visų veikėjų apranga nauja. Kaip Tekken Tag, veikėjams siūloma ir standartinė, ir bonusinė apranga. Keletas veikėjų, pavyzdžiui, Lee ir Xiaoyu, turi po tris aprangas. Namco ištikima klasikos tradicijoms, taigi demonstruojami ir 8–ojo dešimtmečio pradžios disko drabužiai, ir naujausios mados. Specialieji efektai taip pat verti dėmesio: ir baseinas džiunglių ar alėjų arenoje, ir malūnsparnis, skrodžiantis nakties dangų statybų lygyje.

Iš esmės naujas ir puikus yra įvadinis filmas. Graži animacija ir itin švarūs modeliai puikiai parodo, kaip veikia šio žaidimo kompiuterinė animacija. Pavyzdžiui, Steve Fox, kovodamas su nelaimingu priešininku, įtikinamai daužo jį smūgiais iš apačios. Beje, žaidimuose dar niekada nematėme tokios autentiškai seksualios herojės kaip Christina. Žaidimo apšvietimas vis dar silpnokas. Smūgius palydi standartiniai blyksniai ir dalelių efektai, tačiau scenų apšvietimas neturi tokios įtakos herojams kaip kituose PS2 žaidimuose. Kadangi trūksta šešėlių, veikėjai kartais atrodo per ryškūs ir per daug blizga, tačiau žaidimui tai visai tinka.

Garsas niekada nebuvo svarbi arkadinių ir muštynių žaidimų dalis. Tekken 4 muzika ir garso efektai sukurti tinkamai, nors intensyviai kovojant jų negirdėti. Garso takelis paprastas, melodijos kartojasi, tačiau intensyvūs ritmai vilioja. Įdomesni ir gražiai sukurti yra garso efektai, palydintys smūgius ir spyrius. Tačiau jų tiek daug, kad po kurio laiko šie efektai nebežavi.

Tekken 4 skirtas sunkaus puolimo fanams, kuriems ramiai gyventi neleidžia gyslomis plūstantis adrenalinas. Čia nėra gynybinės kovos, technikos įkvėptos VF4 šlovės. Be abejonės, Tekken 4 — bene geriausias metų muštynių žaidimas, tačiau ar jis laimės kovą su Virtua Fighter 4? Mintis, kad Tekken jis gali tapti dar geresnis, tiesiog gąsdina.



Pirmasis įspūdis	Negi bus siužetas?..	9
Siužetas	Visi veikėjai turi savo istorijas ir filmukus	9
Grafika	Tas pats Tekken, tik geresnis :-)...	8
Garsas	Standartas	6
Valdymas	Kas atsirado anksčiau — Dual Shok ar Tekken 4	9

Išvada: nors techniškai ir ištobulintas, Tekken 4 lieka ištikimas savo lengvam „gatvės" stiliui.

Galutinis balas 9 Super

Mušeika raudona *batareika* Ryčka

Interviu su Tekken 4 kūrėjais

K: Kuo Tekken 4 skiriasi nuo Tekken 3 ar Tekken Tag Tournament?

A: Bene svarbiausias šio tęsinio tikslas — 3D bruožų ir aplinkos santarvė. Anksčiau dėl techninių apribojimų akcentuodavome tik pačią kovą. Naujoji sistema leidžia mūšiui vykti tikroje 3D aplinkoje, sukurtos naujos valdymo sistemos leidžia išnaudoti visus aplinkos privalumus. Kad ir kaip ten būtų, pagrindinis akcentas vis dėlto yra kova.

K: Koks yra pagrindinis Tekken 4 siužetas?

A: Naujojo epizodo veiksmas vyksta praėjus vieneriems–dvejiems metams. Tekken Tag Tournament ir naujojo epizodo veiksmo niekas nesieja, siužetas susijęs tik su Tekken 3.

K: Kaip rinkotės naujus veikėjus? Pavyzdžiui, Steve Fox?

A: Apie boksininką galvojome dar kurdami Tekken 3, tačiau tada nebuvo galimybių sukurti žemų smūgiavimo judesių, todėl sumanymo atsisakėme. Dabar spyrių mygtukais valdomos veikėjo kojos: jomis siūbuoja, mojuoja ir panašiai. Įmanoma ir permesti.

K: Kas yra Craig Marduk prototipas?

A: Iš daugybės pretendentų atlikti Vale Tudo kovotojo vaidmenį pasirinkome didžiausią ir aukščiausią vyrą. Jo judesiai ir smūgiai tiesiog žiaurūs. Taip pat jis ir gudrus, ir apgaulingas.

K: Yra ir dar viena naujokė — Christie. Ar ji bus panaši į Eddy?

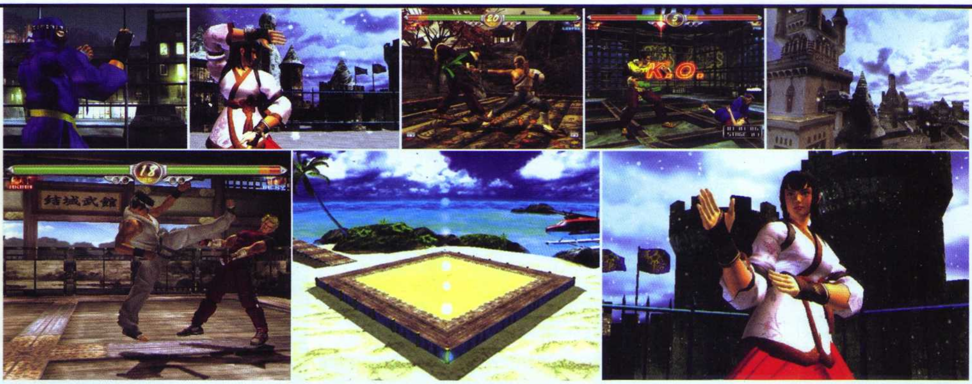
A: Planavome, kad ji bus be galo moteriška, tačiau capoera negali pasiūlyti skirtingų vyriškų/moteriškų judesių. Taigi Christie bus mažesnė nei Eddy. Kova taip pat skirsis — juk kūno sudėjimas ne tas.

K: Kodėl ir kam reikia sienų?

A: Apie sienų sistemą galvojome jau kurdami pirmąjį Tekken. Dabar siūlome trijų rūšių scenas: maža ir siaura scena, apsupta sienų; vidutinė scena; į senąją panaši scena su sienų elementais, kliūtimis ir lūžtančiais objektais.

K: Šiuo metu daug kalbama apie Tekken 4 ir Virtua Fighter 4 kovą. Ar jūsų ir VF4 kūrėjų komandos tikrai konkuruoja? Ką manote apie VF seriją? Ar ko nors iš jos pasimokėte?

A: Nejaučiu, kad mes ir VF4 kūrėjų komanda — konkurentai. Mūsų komandoje išties yra nemažai žmonių, mėgstančių šį žaidimą. Sužinojau, kad komandų judėjimo tikslumas ir nauji veikėjo judesiai — svarbūs gero žaidimo aspektai.



Virtua Fighter 4

GAMINTOJAS:	AM 2
LEIDĖJAS:	Sega of America
ŽANRAS:	kultinės muštynės 2
PARDUOTUVĖSE:	jau yra

Etiškas subinių spardymas...

Virtua Fighter 4 — naujausias ir geriausias žymiosios serijos žaidimas. Tai rinkinys to, kas puikiai veikė trijuose žaidimuose per dešimtį 3D konkurencijos metų. Virtua Fighter žaidimų žaista užtektinai, nagrinėtos visos kiekvieno žaidimo smulkmenėlės. Žaidėjų pastabos ir leido sukurti šį žaidimą. Sukurti tiesiog puikiai.

Žaidimas iš esmės nieko naujo nesiūlo. Tai vis dar Virtua Fighter, tik daugiau gerųjų savybių, mažiau trūkumų. Tai paprastas žemiškas VF2 žaidimas, tačiau dėl gravitacijos oro atakos kur kas realesnės. Daug laisviau nei VF2 galima tyrinėti arenas, tačiau 3D juda tvarkingiau, VF3 chaotiškai nebeišsisukinėja. Abiejų žaidimų imtynių ir apsivertimų schemos — vertingas strategijos elementas, taigi dabar siūloma dar daugiau atsakomųjų judesių rūšių, nors judesiai vis dar gana sudėtingi.

Pagrindiniai žaidimo bruožai — tikslus laiko matavimas ir pozicijų strategijos — ir toliau džiugina serijos fanus, tačiau yra keletas kabliukų, ant kurių kartais teks pakibti. Pavyzdžiui, ringo kraštai veikia kitaip nei ankstesnėse dalyse. VF3 sienų spaudimą matuoja naujas prietaisas, ir ringo kraštai čia ypač svarbūs. Sienų atsirado daugiau, kraštų — mažiau, o arenos daug didesnės: mažiau nervinamės dėl kraštų, nes svarbiausias tikslas — kontaktinė kova.

„Akis į akį" kovos turi daugiau judesių rinkinių, kovotojai demonstruoja pačias įvairiausias kovos technikas. Jacky, Sarah ir kitų stovėsena visai nauja, be to, jie gali apgaulingai apsiversti. Vanesos dispozicijoje — du judesių rinkiniai, kurių pagrindas — pozų pakeitimai ir besikeičiantys puolimo bei gynybos manevrai. Labiausiai patobulinta veikėja — Aoi. Ji valdo keistą netaisyklingumo elementą, kur kas geriau puola. Deja, ji vis dar miršta kovodama su stipresniais varžovais. Tiesą sakant, visų veikėjų asmenybės ir kovos stiliai iš esmės skiriasi. Netgi gana panašių veikėjų, pavyzdžiui, Sarrah ir Jacky, nepaisant daugybės kitų mažų skirtumų, skiriasi dar ir kombinuoti judesiai bei pozos.

Du nauji unikalūs VF4 veikėjai puikiai dera žaidimo fone. Galbūt Lei Fei ir atrodo kiek kvailas, tačiau vėliau tampa daug įdomesnis. Jo kovos technika leidžia lengvai išsisukinėti — taip kuriamos sudėtingesnės atakos. Vanesa — tikra Lei Fei priešingybė, ji triukšmauja, rėkauja, bet atakos atitinka jos požiūrį į gyvenimą.

Virtua Fighter namų žaidėjai turėtų vertinti kur kas labiau nei kitus VF žaidimus konsolėms. PS2 versijos sąsaja — nepaprastai graži, ji leidžia rinktis vieną iš daugelio režimų. Treniruočių režimą sudaro trys skirtingos dalys: komandų treniruotės judesiams išmokti, laisvos treniruotės jiems pakartoti ir bandomasis režimas apskritai pasipraktikuoti, atliekant keletą testų. Taip pat galima treniruoti ir kompiuterio valdomą veikėją, galima leisti jam kautis su kitais AI kovotojais. Primena Pokemon, juk taip? Toliau, žinoma, Kumite režimas: matyt, efektyviausias vieno žaidėjo režimas (omenyje turiu muštynių žaidimus konsolėms). Tai arkadinio žaidimo simuliacija, leidžianti kovoti prieš virtualius žaidimo salonų priešininkus, valdančius savo žaidėjus. Visi turi rangą, kortelę su informacija ir išvaizdą. Nugalėjęs kitus, žaidėjas patenka į aukštesnį rangą, gali dalyvauti sudėtingesniuose turnyruose, laimėti įvairių priedų. Priedai tiesiog puikūs, iš viso jų yra apie 400. Net auskarų rinkinys ar kepurė atrodo šauniai, visos detalės yra sumodeliuotos 3D, jos puikiai tinka veikėjams. Įdomiausi yra daiktai, gaunami kaip baudos už pralaimėjimą: ant Akiros peties atsiranda zuikutis, ant Lau galvos užvožiamas dubuo, Pai gauna kiaulės kaukę ir panašiai.

Geriausias Kumite režimo bruožas — iššūkių įvairovė ir sudėtingumas. Rangų skalė apima dau-

giau nei dvidešimt skirtingų klasių. Aukštesniam rangui priklausančius priešininkus nugalėti daug sunkiau, ir ne tik dėl to, kad jie tobulai blokuoja ir kontraatakuoja. Norint nugalėti visą AI kovų sistemą, reikia laimėti daugiau nei 800 kovų.

Virtua Fighter 4 yra ne tik geras arkadinio žaidimo virtimas konsole, bet ir puikios išvaizdos perteikimas. Smulkios detalės, apšvietimas, aplinkos dydis lemia, kad žaidimas atsiduria PS2 rinkos priešakyje. Žaidime daug didžiulių aplinkų, smulkių architektūros detalių, daugiau animuotų elementų. Tik jiems reikia dėkoti, kad lygiai atrodo kur kas tikroviškesni. Nuo veikėjų pėdų krenta smėlis ir sniegas, Graikijos griuvėsius griauna žaibas, prieš saulėlydį skraido paukščių pulkai. Žaidžiant galima matyti, kaip keičiasi šviesa: saulę užstoja debesys, akį rėžia vidinis pastatų apšvietimas.

Visi veikėjai nuo galvos iki kojų atrodo puikiai. Pagirti reiktų ir lygią detalią odą, ir sklandančius drabužius. Ypač efektingos veikėjų akys, sumodeliuotos realios žmogaus akies tikslumu. Herojams kovojant, juda net auskarai ir plaukų papuošalai.

Šios smulkios detalės — tik milžiniško animacijos komplekto smulkmenos. Virtua Fighter buvo pirmasis arkadinis žaidimas, realistiškai atkartojantis žmogaus judesius 3D aplinkoje. VF4 tęsia šią tradiciją, tik veikėjų judesiai dar tobulesni. Gražu žiūrėti, kaip atakuoja ar keičia stovėjimo stilių Lei–Fei.

Garsas — kita komplekto pusė. Kai veikėjas smūgiuoja, puikiai girdėti. Klausantis paprastų garsų ir rimtesnių efektų apima tikroviškos kovos jausmas. Garso takelį sudaro lengvi ir vidutiniai techno ritmai, kuriuos kartais perveria gitarų cypimas, puikiai derantis prie žaidimo veiksmo.

Pirmasis įspūdis 9
Ačiū Dievui... Nesupopsėjo...

Siužetas 6
Nebuvo, nėra ir nebus :-)

Grafika 10
Be galo tiksli personažų detalizacija

Garsas 8
Nestandartas :-)

Valdymas 9
Bet ko nepaspausi...

Išvada: VF4 — neabejotinai geriausias muštynių žaidimas. Patiks visiems, net nemėgusiems Virtua Fighter.

Galutinis balas 9 Super

Mušeika raudona *batareika* Ryčka

Interviu su VF 4 prodiuseriais

K: Ar galite paaiškinti, kaip įveikti žaidimą?
A: Svarbiausia — puolimo atakos ir gynyba. Kova skiriasi nuo senesniųjų žaidimų kovų, jos pagrindas — ne tik specialios atakos. Užuot bandžius atlikti specialius judesius, reikia atidžiai stebėti priešininką, susikurti strategiją ir jį nugalėti. Be to, pralošęs žaidėjas žino, kur jo Achilo kulnas, nebereikia galvoti: „Jei tik mokėčiau daugiau specialių, laimėčiau."

K: Treniruočių režimą sudaro trys sistemos: laisvoji, bandomoji ir komandinė. Ar galite paaiškinti?
A: Nusprendėme, jog turi būti trys dalys: vieną ar kitą treniruočių stilių mėgstantys žmonės galės pasirinkti. Daugelis parametrų, pavyzdžiui, komandos vykdymo laikas, parodomi. Taigi žaidėjai nepadarys klaidų skaičiuodami laiką. Taip pat galima įrašyti judesių serijas — kompiuteris jas atkartos. Žodžiu, galima išmokti tiksliai gintis ir išvengti atakų.

K: Ar veikėjų AI tobulėja, ar, remiantis pakartojimų duomenimis, galima išmokti naujų judesių?
A: Taip, žiūrėdamas pakartojimus, veikėjas gali mokytis Arcade, Kumite ir Versus režimuose. Galima mokytis netgi žiūrint kitų veikėjų pakartojimus.

K: Virtua Fighter 4 gali didžiuotis daiktų rinkimo sistema. Ar buvote tai suplanavę?
A: Taip, ši sistema skatins pagrindinius VF4 žaidėjus praktikuotis. Kitiems ji irgi pravers.

K: Kaip manote, kas yra tikrasis Virtua Fighter serijos žavesys?
A: Man Virtua Fighter yra sportas. Žmonės keliauja aplink pasaulį, dalyvauja turnyruose. Stipriosios ir silpnosios veikėjų savybės nėra svarbios, viską lemia žaidėjų jėga.

Virtualiųjų muštynių istorija

Virtua Fighter

Virtua Fighter žaidimų serija — viena pažangiausių ir sėkmingiausių arkadinių žaidimų istorijoje. Serijos pradininkas Yo Suzuki ją iš esmės pakeitė — perkėlė į trimatę erdvę.

Virtua Fighter istorija prasidėjo 1992-aisiais. Yo Suzuki, sukūręs sėkmingą trimatį F1 simuliatorių *Virtua Racing*, nusprendė, kad ši technologija gali tapti ir muštynių žaidimo pagrindu. Taip buvo sukurtas *Virtua Fighter*. 1993-aisiais išleistas žaidimas buvo ne tik šio žanro 3D grafikos pradininkas — kovos sistema čia tokia tobula, kad ją galima pavadinti geriausia. Visi aštuoni veikėjai kovojo unikaliai: jie valdė ir *jeet kune*, ir *pancratium* meną. Buvo akcentuojamas žaidimo realizmas, taigi nebuvo nei ugnies kamuolių, nei kitų *fantasy* elementų, kurie tokie populiarūs koviniuose 2D žaidimuose. Esminės *VF* mūšio dalys — strategija, kontratakos ir balansas.

1994-aisiais išleistas *Virtua Fighter 2* buvo ypač sėkmingas. Žaidimas demonstravo patobulintą grafiką, tolygią animaciją ir tikslias detales. Mechanika taip pat buvo kur kas geresnė, protingesnis AI stengdavosi pritapti prie žaidėjo. Atsirado du nauji veikėjai: girtas meistras Shun Di ir *tourouken* mokinys Lion. Arkadinis žaidimas, ypač Japonijoje, ilgai nebuvo populiarus. Vis dėlto *VF2* namų versija lėmė *Saturn* sėkmę.

Prieš pasirodant trečiajam *VF*, *Sega* išleido keletą papildomų šios serijos žaidimų. *Saturn* konsolei išleistas humoristinis *Virtua Fighter Kids*: tiesą sakant, veikėjai superdeformuoti, bet žaisti lengviau. Galėjo džiaugtis ir *Sega Game Gear* sistema: jai išleistas *Virtua Fighter Animation*, kurio pagrindas — animacinio *VF* filmuko serijos.

1996-aisiais išleistas *Virtua Fighter 3* iš karto tapo populiariausiu koviniu žaidimu Japonijoje. Pasikeitė ne tik grafika: dabar ir veikėjai juda trimatėje erdvėje. Dar viena naujovė — kelių lygių scenos ir du nauji veikėjai: *aiki ju-jitsu* specialistė Aoi ir *sumo* imtynininkas Taka Arashi.

1997-aisiais *VF3* buvo patobulintas ir pavadintas *Virtua Fighter 3tb*. Ši versija, išleista *Dreamcast* konsolei, galėjo didžiuotis komandų mūšio režimu. Namų versija turėjo *versus* kovą, visą treniruočių režimą ir ypatingą istorijos sekciją, kurioje buvo saugoma filmuota visų VF serijos žaidimų kūrimo medžiaga.

Tekken

Praėjus dvejiems metams po novatoriško *Virtua Fighter* pasirodymo, *Namco* kovotojas „vienas prieš vieną" Tekken ir toliau migravo iš 2D į 3D grafiką. Šis 1995 metų žaidimas pristatė *King of Fist* turnyrą, kuriam vadovavo nepaprastai įgudęs karys Heihachi Mishima. Laimėtojas (veikėjas, o ne žaidėjas) galėjo tikėtis apvalios pinigų sumelės, tačiau visi aštuoni kovotojai — Nina, Paul, King, Yoshimitsu, Kazuya, Jack, Michelle ir Law — turėjo savų priežasčių dalyvauti šiame turnyre.

Kaip ir daugelyje muštynių žanro žaidimų, taip ir šiame buvo „geriausio iš trijų" turnyras, kur kovoti tekdavo žaidėjui, geriausiai įvaldžiusiam unikalią veikėjų techniką, specialius judesius ir daugelio komandų atakas. Žaidėjams tekdavo kautis ne tik su įprastais veikėjais, bet ir su bosais. Norint atrakinti kai kuriuos iš jų, reikėjo žinoti slaptus kodus.

Patraukli *Tekken* išvaizda sužavėjo viso pasaulio žaidėjus, o kovos stilius įsuko į žaidimo sūkurį. Žaidimas tapo *Namco* Renesansu. Kompanija, sukūrusi *Pac-Man*, *Dig Dug* ir *Pole Position*, nuo 1990 nebuvo išleidusi hito. Pasirodžius *Tekken*, pirmajam *Playstation* istorijoje muštynių žaidimui, išpirktam daugiau nei 1 milijono kopijų tiražu, situacija pasikeitė. Kompanijai sekėsi ir vėliau: pasirodė *Alpine Racer*, *Time Crisis*.

Savo gerbėjams *Namco* išties atsidėkojo. Per kelerius metus išleisti grafiškai patobulinti *Tekken* tęsiniai. *Tekken 2* ir *3* žaidimuose atsirado daugiau veikėjų, naujų judesių, be to, kur kas geresnė grafika. 1999 *Tekken Tag Tournament* suteikė progą vėl pamatyti 34 ankstesnių žaidimų veikėjus ir galimybę pasirinkti dviejų veikėjų komandą. Kiekvienas serijos žaidimas — dar vienas muštynių žanro nugalėtojas. *Tekken 4* turėtų sėkmingai pratęsti šią tradiciją.

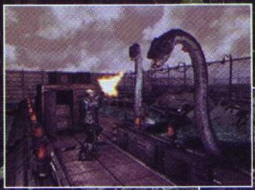
Virtua Fighter serijos žaidimų pasirodymo metai

VIRTUA FIGHTER	
Arcade	1993
32X	1995
Saturn	1995
PC	1996
VIRTUA FIGHTER REMIX	
Arcade	1995
Saturn	1995
VIRTUA FIGHTER 2	
Arcade	1994
Saturn	1995
Genesis	1996
PC	1998
VIRTUA FIGHTER KIDS	
Saturn	1996
VIRTUA FIGHTER ANIMATION	
Game Gear	1996
VIRTUA FIGHTER 3	
Arcade	1996
VIRTUA FIGHTER 3TB	
Arcade	1997
Dreamcast	1999
VIRTUA FIGHTER 4	
Arcade	2001
PlayStation 2	2002

Tekken serijos žaidimų pasirodymo metai

TEKKEN	1995
TEKKEN 2	1996
TEKKEN 3	1997
TEKKEN TAG TOURNAMENT	1999
TEKKEN 4	2002

Skaitydami anketas ir laiškus, padarėme išvadą, kad Dino Crisis 2 — bene mėgiamiausias skaitytojų žaidimas. Būtent todėl nusprendėme šį žaidimą aprašyti išsamiai — jam skirsime daugiau vietos nei kitiems. Patys prisiprašėte :-)...



DINO CRISIS® 2

Jie sugrįžo tam, kad mirtų...

GAMINTOJAS:	**Capcom**
LEIDĖJAS:	**Capcom**
ŽANRAS:	**kruvinas action**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Pasirodžius pirmajai Dino Crisis daliai, žaidimų kritikai minėjo horror ir survival žanrus, tačiau tai truko neilgai. Dar nepasirodžius antrajai žaidimo daliai, jau buvo kalbama, kad Dino Crisis — šioks toks kultas. Žaidimas buvo priskirtas survival panic (išlikimo-panikos) žanrui. Bėgant laikui Dino Crisis išlindo iš po kitų Capcom (ryškiausias tuo metu buvo Resident Evil) projektų metamų šešėlių. Tai buvo įrodymas, kad žaidimas šio to vertas. Kad ir kaip ten būtų, žaidimas visada buvo lyginamas su RE serija, vadinamas klonu ir t. t. Šie nemalonumai baigėsi pasirodžius Dino Crisis 2.

Žaidimo receptas paprastas: imame 1/3 Resident evil, 1/3 Jurassic Park, 1/3 įvairių netikėtumų, viską sumaišome, pabarstome „Patirtis, įgyta kuriant pirmąją dalį" ir „Nekartokime senų klaidų" prieskoniais. Tada kepame „Tikras action" krosnyje. Iškepę klijuojame lipduką su skaičiuku 2 ir turime puikų gaminį. Tokią ar panašią technologiją naudoja daugelis firmų, tačiau puikų gaminį iškepa tik tos, kurios negaili „Patirtis, įgyta kuriant pirmąją dalį" ir „Nekartokime Senų Klaidų" prieskonių. Capcom jų negailėjo...

Dino Crisis 2 atsikratė visko, kas galėtų priminti Resident Evil blogąja to žodžio prasme. Žaidimas tapo greitesnis, mįslės — paprastesnės, siužetas — „kietesnis". Žaidimo esmė — dinozaurų žudymas ir taškymasis krauju (žinoma, svetimu :-)).

Planuodamas šį tekstą, daugiau vietos ketinau skirti ne siužeto linijai, bet įvairiems praktiškiems dalykėliams (įvairios paslaptys, patarimai ir t. t.). Vis dėlto rašyti — tai rašyti. Iš pradžių norėčiau trumpai pristatyti pirmos dalies siužetą, mat neabejoju, kad daugelis jos nežaidėte (tai itin senas žaidimas :-)). Paslaptingasis dr. Kirkas, kurį pasaulis pažįsta kaip dėl fizikos ir energijos šaltinių pamišusį žmogų, sukūrė naują energijos rūšį. Tai energija, kuri naudoja žemės galią jos nenaikindama (utopijų utopija: visi, kas bent šiek tiek domisi fizika, žino, jog veiksmas turi atoveiksmį). Vienu žodžiu, daktaro veiksmai pavojingi, įrengimai neišbandyti, todėl atsiveria laiko skylė, per kurią sulenda dinozaurai (paprasta, nereikia jokios genetinės inžinerijos :-)). Miela ir patraukli SORT (Secret Operation Raid Team) narė Regina vis dėlto sugebėjo sučiupti niekdarį daktariūkštį ir uždarė jį į kalėjimą. Praėjus metams, kai jau atrodo, kad Reginos darbas padarytas, mergina vėl siunčiama į pavojingą misiją. Čia prasideda antroji dalis. Pasirodo, vyriausybė (neaišku, kokios šalies) atgaivino daktaro projektą, ir laiko skylė prarijo ištisą miestą. Kad Edwardo mieste baigtųsi neramumai, Regina kartu su TRAT (Tactical Reconnoitering and Aquisition Team) (čia Capcom neleidžia nusivilti: prisiminę STARS, pamanytume, kad slaptosiose tarnybose tikrai tarnauja mažiausiai pusė pasaulio) komanda privalo ten nuvykti, sunaikinti dinozaurus, išgelbėti po skerdynių likusius gyvus žmones ir surasti tam tikrą tyrimų medžiagą. Kas buvo toliau, nebepasakosiu: žaidimo siužetas susuktas ir pateiktas taip puikiai, kad nesinori jo gadinti užbėgant įvykiams už akių.

Pats žaidimas šiek tiek primena RE. Žaidėjas valdo arba Dylaną (kietas blondinas iš TRAT), arba Reginą, abu personažai gali naudotis specifiniais, bet panašiais ginklais. Nors žaidimo veiksmą rodo stacionari kamera, jis gana neblogas, netgi dinamiškas.

Tie, kas Capcom darbus stebi atidžiau, turėtų pamatyti, kad visi nauji šios kompanijos projektai — tai rimti žingsneliai į priekį (vienintelis Resident Evil Survivor, tas šlykštus pusfabrikatis, milžiniškais šuoliais ėmė šuoliuoti atgal). Dino Crisis 2, aukštai pakėlęs galvą, taip pat žengė pirmyn. Mane (manau, ir daugelį kitų) labiausiai sužavėjo jau minėtas žanro pasikeitimas: pamirškite laikus, kai tekdavo bėgti nuo kiekvieno sutikto dinozauro. Dabar mes stipresni, dinozaurai silpnesni; nors jų daugiau, mes geriau ginkluoti :-). Žinoma, vien taikinių nepakanka, kad žaidėjai būtų sužavėti. Didžiausias Dino Crisis 2 žingsnis tobulumo link — patobulintas valdymas. Nauja valdymo schema (tos pačios schemos buvo laikomasi ir kuriant kai kuriuos RE žaidimus) leidžia kontroliuoti personažų veiksmus.

Šauniausi dalykai — apsi-

Mirusieji taškų neskaičiuoja

Extinct taškų gausite už visus nudėtus dinozaurus. Už šiuos taškus pakelės parduotuvėse galite įsigyti amunicijos, ginklų, sveikatos ar įrankių. Kai tik nužudysite dinozaurą, ekrano viršuje pasirodys taškų, skiriamų už jo mirtį, suma. Kita vertus, kai ekrane pasirodo taškų suma, oficialiai paskelbiama, kad dinozauras, į kurį ką tik šaudėte, nebegyvas :-).

Bėdos po vieną nevaikšto, dinozaurai — irgi. Už krūvą nudėtų dinozaurų gausite papildomų combo taškų. Kai žuvus vienam dinozaurui pasistengiate, kad nepraėjus nė kelioms sekundėms žūtų kitas, gaunate du kartus daugiau taškų. Patarimas: kuo greičiau įsigykite kortelę, patvirtinančią, kad **combo** galioja ilgiau. **Counter Atack** yra dar vienas būdas, kaip susiveikti taškų: jei nušautumėte dinozaurą greičiau, nei jis užpuola, gautumėte pusantro karto daugiau taškų nei paprastai.

Surinktų taškų suma praverčia ir baigiant žaidimą. Jeigu surinksite visus **Dino Files**, atrakinsite papildomus mini žaidimus **Dino Colosseum** ir **Dino Duel**. Kad šiuose žaidimuose dalyvautų visi personažai, juos reikia nusipirkti už taškus, pelnytus žaidžiant. Jūsų dispozicijoje bus visi surinkti taškai, netgi tie, kuriuos išleidote. Jei baigę žaidimą taip ir neatrakinote papildomų mini žaidimų, vadinasi, spustelėjote **Reset** nebaigę žiūrėti titrų. Be reikalo :-)...

Dino Colosseum

Čia galėsite valdyti Dino Crisis ir Dino Crisis 2 personažus ir dinozaurus. Išsirinkę norimą veikėją, pateksite į areną, kurioje teks susikauti su 10 Oviraptorių, 8 Velociraptoriais, 3 Inostrancevia, 2 Alozaurais ir vienu vieninteliu Tiranozauru. Visi personažai turi ribotą kiekį sveikatos ir šaudmenų. Pagal tai, kaip pasiseks įveikti turnyrą, būsite įvertinti.

Dino Duel

Panašu į **Dino Colosseum**, tik čia kaunamasi vienas prieš vieną. Galite pasikviesti ir draugą ;-).

Apie taškus ir ne tik

- Pagrindinis tikslas — pelnyti **No Damage** taškų. Jie suteikiami baigiant kiekvieną lygį, jei tik nė karto nebuvote sužaloti. Pavyzdžiui, už nudėtą Allozaurą gausite po 5000 **No Damage** taškų.
- Nesvarbu, kad dinozauras guli: jei aplinkui nesusidariusi kraujo bala, jis dar gyvas, taigi kuo greičiau derėtų jį pribaigti.
- Konteineriai, stalai, kėdės — tai ne šiaip sau šiukšlės. Slėpkitės, tai ypač pagelbės kovojant su nevikriais ar mažesniais dinozaurais. Išnaudokite visus kampus: jeigu už nugaros — siena, iš už nugaros niekas nepuls.
- Durys ir kopėčios — poilsio vietos, čia jūsų niekas niekada nepuls.
- Nusipirkite auksinę EPS kortelę: gautų taškų suma taps du kartus didesnė.
- Jeigu kraujuosite, vartokite Hemostatą. Dar geriau įsigyti **inner suit**, stabdantį kraujavimą.

sukimas 180 laipsnių kampu ir puikiai veikiantis autonusitaikymas. Kur kas paprasčiau pasikeisti ginklus ir suteikti pirmąją pagalbą. Pagiriamąją kalbą, skirtą valdymui, baigčiau tuo, kad Dino Crisis 2 personažai turi du ginklus ir abu juos gali panaudoti beveik tuo pačiu metu.

Valdyti lengviau, nes subalansuotas lygių dizainas. Pagrindinis ir smagiausias dalykas tas, kad beveik visais atvejais priešai atakuoja dviem kryptimis, taigi visada yra galimybė laiku atremti ataką. Žinoma, dažniausiai priešai atakuoja iš už ekrano, bet čia visada talkina autonusitaikymo mygtukas ir puikus žaidimo garsas. Jeigu matote, kad nespėsite ugnimi atsakyti į galingą Velociraptoriaus ataką, nedvejodami spauskite dodge mygtuką, ir Regina arba Dylanas padarys viską, kas įmanoma, kad tik išvengtų atakos. Vienu žodžiu, puiku, viskas sukurta taip, kad žaisti būtų malonu. Jokių nelogiškų ar nepaaiškinamų situacijų, jokių nenugalimų priešų, tik jūsų (ir mūsų :-)) rankų miklumas.

Antroje dinozaurų krizės dalyje turime reikalų su nauja–sena taškų skaičiavimo sistema: nauja, nes lig šiol tokio žanro Capcom žaidimuose nieko panašaus nematėiau; sena, nes panaši sistema yra Street Fighter žaidimo pagrindas... Tikiuosi, supratote, ką turiu omenyje :-). Apie taškų skaičiavimą skaitykite išnašose „Mirusieji taškų neskaičiuoja". Dabar tepaminėsiu, kad už taškus galima įsigyti pirkinių, kurie išties pravers mieste, pilname dinozaurų.

Žaidime yra daugiau nei 10 dinozaurų rūšių: kai kurie visai neagresyvūs, kai kurie vaidina tik tam tikroje siužeto dalyje. Tų, kurie valgo Reginą, sąrašiuką rasite išnašose „Dino Top-9". Žinoma, visi dinozaurai (išskyrus Gigantozaurą) gražūs, gyvybingi — visai kaip tikri.

Capcom žaidimas nebūtų žaidimas, jeigu jame nebūtų mini žaidimų. Dino Crisis 2 — ne išimtis. Po džiungles ir krauju paplūdusį miestą monotoniškai besiblaškantį žaidėją gelbėja trumpi mini žaidimai a la „Pavairuok tanką", „Pabėk nuo T-Rex", „Nušauk visus Pteranodonus" (visą laiką maniau, kad jie — Pterodaktiliai; o gal buvo ir tokių, ir tokių?), „Kol Regina vairuos valtį, apgink ją nuo Lochneso pabaisų" ir t. t. ir panašiai... Vienu žodžiu, smagu :-).

Labiausiai nustebino žaidimo garsas. Keista, bet jis geras :-). Dino Crisis 2 garso takelį sudaro kelios dalys (kaip ir patį žaidimą, ieškokite recepto straipsnio pradžioje :-)). Iš esmės žaidimui būdingas jau kiek pabodęs japonų–amerikiečių 16 bitų techno stilius, tačiau maloniai skamba akustinės partijos ir džiunglių būgnai. Taigi garso takelis — atmosferinis, jsukantis į sūkurį (arba bloškiantis tolyn :-)), o svarbiausia — stiprus.

Galų gale ir Capcom suprato, kad žmonės, dailininkams ir programuotojams verdantys kavą, negali žaidimų įgarsinti. Beje, jie suprato ir tai, kad tekstus personažams reikia parašyti iš anksto, kad vėliau būtų galima nušlifuoti — neturi likti jokių nesąmonių. Šįkart (kurdama Dino Crisis 2) Capcom pasikvietė profesionalius įgarsintojus ir keliskart peržiūrėjo jiems parašytus tekstus. Tokių pastangų rezultatai puikūs. Personažų balsai tikroviški, galima išgirsti daugybę variacijų. Svarbiausia, kad sutvarkyta anglų kalba, ausų nerėžia nesąmonės ir banalybės. Tiesa, neeilinės Capcom stiliaus frazės, pavyzdžiui, „Ar tau viskas gerai?", vis dar skamba. Kas gali jaustis gerai, kai vos nepateko į T-Rex gerklę ar Triceratopsui po kojomis?.. Aplinkos garsai ir specialieji efektai pusėtini, tačiau ir tai yra gerai...

Baigdamas norėčiau atskirai paminėti videointarpus: jie puikūs, nuostabūs, nepakartojami, verti Oskarų, Emi ir visų kitų apdovanojimų. Tiesa, kartais jie išveda iš kantrybės, nes širdyje trokšte trokšti, kad visas žaidimas atrodytų taip, kaip videointarpai. Vienu žodžiu, Dino Crisis 2 būtinai pažaiskite bent jau iki tol, kol pievoje džiūsta džipas. Ech, kokie ten vaizdai. Apie baigiamąjį filmuką su slo-mo efektais apskritai nekalbu :-).

Dino Top–9

Velociraptor

Dažniausiai sutinkami priešai. Tai staigūs, tačiau lengvai įveikiami dinozaurai. Atakuoja dantimis, nagais ir uodega. Tobuliausias antrinis ginklas — Firewall, neleidžiantis prisiartinti. Pirminiai ginklai tinka beveik visi, išskyrus nebent pistoletą ir raketsvaidį :-).

Gyvybė: 395–1595
Taškai už mirtį: 100
Counter Atack taškai: 50
No damage taškai: 5–9 raptoriai — 2000 taškų, 10 ir daugiau raptorių — 6000 taškų.
Labiausiai bijo: ugnies, taigi Firewall ir ugniasvaidis — puikus problemų sprendimo būdas.

Allosaurus

Panašūs į raptorius, tik keliskart didesni. Tai greiti ir gerai kovos meną išmanantys dinozaurai. Iš silpnesnių ginklų — jokios naudos, kovojant tinka tik ugniasvaidis ir prieštankinis kulkosvaidis. Kovojant svarbiausia šokti Allosaurus ritmu, mat jie stengiasi atakuoti priekiu (šaudant į galvą Allosaurus nupilti neįmanoma), o jūsų tikslas — vengti kovos akis į akį. Protingiausia užpulti Alozaurą iš šono ir pliekti ugniasvaidžiu. Naudojant šią taktiką, bestiją nužudyti paprasta.

Gyvybė: 5000
Taškai už mirtį: 5000
Counter Atack taškai: 800
No damage taškai: 5000
Labiausiai bijo: atakų iš šono.

Oviraptor

Labiausiai erzinantys veikėjai. Maži, vikrūs, įkyrūs, spjaudosi nuodais. Geriau vienas tiranozauras nei minia šitų. Atakuoja pulkais, tad geriausi ginklai tie, kurie veikia plačiu spinduliu. Rekomenduoju šratinį šautuvą, ugniasvaidį arba lazerinę patranką. Daugiausia Oviraptorių rasite tyrimų laboratorijose.

Gyvybė: 400–1000
Taškai už mirtį: 100
Counter Atack taškai: 30
No damage taškai: 5–9 raptoriai — 2000 taškų, 10 ir daugiau raptorių — 6000 taškų.
Labiausiai bijo: plačiu spinduliu ir greitai šaudančių ginklų.

Pteranodon

Geriausia su jais apskritai nesusidėti. Jei tik įmanoma, geriau nuo jų pabėgti — bala nematė tų taškų. Tačiau bėkite tik pradžioje. Turėdami prieštankinį kulkosvaidį, lengvai įveiksite priešus. Tai gudrūs būriais atakuojantys paukštukai. Žalos pridaro daug, o naudos — beveik jokios: nužudę tegausite 200 taškų. Šiaip ar taip kovokite tik tada, kai už nugaros stovės tvirta siena. Jokiu būdu NEIKITE į atviras vietoves.

Gyvybė: 300–1200
Taškai už mirtį: 200
Counter Atack taškai: 50
No damage taškai: 5–9 — 3000 taškų, 10 ir daugiau — 7000 taškų.
Labiausiai bijo: prieštankinio kulkosvaidžio.

Inostrancevia

Kol jie neapsivertę, jiems pakenkti gali tik prieštankinis kulkosvaidis ir raketsvaidis. Pasinaudoję antriniu Chainmine ginklu, juos apversite ant nugaros. Tada pliekite iš peties — jų pilvai nešarvuoti. Paprasčiausia susitikti oloje ir raketų paleidimo centre.
Gyvybė: 2300
Taškai už mirtį: 600
Counter Atack taškai: 400
No damage taškai: 5–9 — 6000 taškų, 10 ir daugiau — 12000 taškų.
Labiausiai bijo: panaudokite Chainmine, ir bijos visko :-).

Triceratops

Susikausite tik važiuodami džipu. Stenkitės šaudyti į galvas ir kuo greičiau :-).

Gyvybė: 5000
Taškai už mirtį: 5000
Counter Atack taškai: 150
No damage taškai: nėra
Labiausiai bijo: džipe esančios patrankos :-).

Tyrannosaurus Rex

T–Rex — visų dinozaurų karalius. Šis veikėjas medžios jus visą žaidimą, tiksliau, tol, kol jo nesuvalgys ir jūsų persekioti nepradės Gigantozauras. Įveikti T–Rex galite tik vairuodamas tanką. Vairuodami tanką galėsite nužudyti daugybę Reksų :-). Džiaukitės.

Gyvybė: 10000
Taškai už mirtį: 1000
Counter Atack taškai: 500
No damage taškai: deja, visada būsite jo nuskriaustas...
Labiausiai bijo: tankų.

Gigantosaurus

Šis mažulis — dinozaurų karalių karalius. Jo nenužudysite jokiais nešiojamais ginklais, galėsite nebent nuskriausti. Žaidimui baigiantis, tiesa, galima išmėginti į palydovą įtaisytą lazerį... Svarbiausia kovojant — šaudyti raketas (taikykite į nosį :-)): gigantas judės lėčiau, o jūs bėkite, kiek kojos neša.

Gyvybė: 30000
Taškai už mirtį: 15000
Counter Atack taškai: 1000
No damage taškai: 15000
Labiausiai bijo: satelitų.

Ultra Raptors

Siurprizas. Kai iš eilės įveiksite daugiau nei 20 dinozaurų (padarysite 20 combo), pasirodys Ultra Raptors. Jie beveik nesiskiria nuo velociraptorių, tik kiek sveikesni (palyginkite gyvybę) :-). Kovojama taip pat, kaip ir su Velociraptoriais, tik pašokinėti reikia kur kas dažniau :-).
Gyvybė: 4000
Taškai už mirtį: 7000
Counter Atack taškai: 50
No damage taškai: nėra.
Labiausiai bijo: Firewall ir ugniasvaidis puikiai išsprendžia problemas. Juos išeikvoję, pasikliaukite kulkosvaidžiais.

Pirmasis įspūdis — 9
Ar viskas atrodys taip, kaip videointarpas?

Siužetas — 9
Kietas pasakojimas apie dinozaurų terorą

Grafika — 8
Stacionari kamera šiuo atveju — privalumas

Garsas — 8
Keista, bet Capcom, pasirodo, moka ir tai...

Valdymas — 9
Nušlifuota ir patobulinta RE schema...

Išvada: kas sakė, kad seni žaidimai blogi? Drįsčiau prieštarauti, nes tai, ką gauname dabar, ne iš tolo neprilygsta praeities superhitams...

Galutinis balas 8 survivor

Dinozaurų medžiotojas Artojas

Front Mission 3

Squaresoft — ne tik paskutinė fantazija...

GAMINTOJAS:	**Squaresoft**
LEIDĖJAS:	**Squaresoft**
ŽANRAS:	**RPG–strategija**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Norėčiau jums pasiūlyti žaidimo, priklausančio neįprastam žanrui, aprašymą. Visi žino, kad žaidimai, priklausantys vienam konkrečiam žanrui, pamažu traukiasi iš rinkos, užleisdami vietą įvairiems tandemams. Kompanija Squaresoft puikiai padirbėjo kurdama Front Mission 3 — puikią strategiją su žiupsneliu RPG. Jei kam nors kiltų klausimas, kas taip nuostabu žaidime Front Mission 3, atsakyčiau trumpai ir aiškiai — viskas!

Žinoma, ant žaidimo, neturinčio siužeto ir istorijos, dėžutės niekada negalėtų puikuotis Squaresoft logotipas. Šio žaidimo istorija pasakoja apie jauną japoną, pilotą–bandytoją Kazuki, kuris kartu su savo neatsakingu draugu Ryogo nenoromis įsivelia į tarptautinį konfliktą, nepalankų seseriai Alisai. Bandydamas išsiaiškinti, kas vyksta, Kazuki suvokia, kad yra medžiojamas. Beje, jį medžioja ne tik tarptautiniai superagentai, bet ir kadaise buvę draugai. Laikui bėgant žaidimo siužetas rangosi it gyvatė: kuo toliau, tuo sunkiau suprasti, kas yra draugas, o kas — priešas, be to, nebeaišku, kam ko ir iš ko reikia. Šitą raizgalynė kur kas gyvesnė, nes yra dvi skirtingos siužeto linijos: vienas vienintelis sprendimas, kurį turėsite priimti žaidimo pradžioje, lems, kaip žaidimas baigsis. Norint iš tikrųjų suprasti žaidimą, reikia jį įveikti mažiausiai du kartus... Žaisdami antrą kartą, nenustebkite: išvysite tuos pačius veikėjus, kuriuos jau matėte pradžioje, tik elgsis jie kitaip (dažniausiai atvirkščiai), taigi draugai taps priešais, o priešai — draugais. Garantuojame, kad smegenų rievės susipainios :-). Žaidžiant pirmą kartą aplankytuose kovos laukuose kartais apsilankoma ir antrą kartą. Kartais tenka vykdyti priešingas misijas, kartais tiesiog privalu stovėti ne toje barikadų pusėje. Kad ir kaip ten būtų, siužeto linijos retai būna susiję (išskyrus kai kurias smulkmenas :-)). Taigi pirkdami Front Mission 3 iš karto įsigyjate 2 žaidimus.

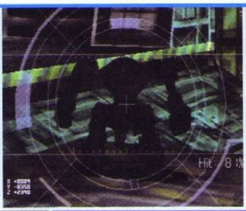
Žaidimo siužetas leidžia kurti personažus. Pagrindinė jų užduotis — tą siužetą plėtoti. Čia Squaresoft tikrai pasistengė. Visi personažai gyvi, emocionalūs... Na, vienu žodžiu tikroviški. Beje, žaisdami Front Mission 3 turime puikią progą išvysti keletą išvien kovojančių pagrindinių žaidimo personažų... Tokie vaizdai (keli pamėgti personažai, sustoję puslankiu ir pakėlę ginklus, pliekia į visa, kas gyva) mane visada žavėdavo.

Žaidimo veiksmas vyksta gražiame 3D pasaulyje. Čia yra visko, ko reikai kariaujant: aidi sprogimai, dangų skrodžia dūmų pėdsakai, džeržgia metalas, blykčioja sužaloti mechaniniai vienetai...

Tiesa, mūšio laukas, žvelgiant stratego akimis, atrodo išties prastokai, bet kentėti galima.

Žaidžiant nuolat girdėti maloni muzikėlė ir ypatingi garso efektai. Beje, žaidimo muzika nepakeri, bet eilinė jos irgi nepavadinčiau.

Mūšių valdymo sistema irgi patraukli, tiesa, ne tokia modernizuota ir patraukli kaip FF Tactics, bet trūksta visai nedaug. Wanzerius sudaro kelios pagrindinės ir nesunkiai pakeičiamos dalys: kūnas, rankos, kojos ir kuprinės. Visas dalis Wanzerių dirbtuvėse galima pakeisti arba patobulinti. Tobulinant kartais praverčia užgrobtų priešo mašinų dalys. Nepaisant to, kad geresnių Wanzerio dalių galima gauti tik atradus naujas dirbtuves (hm... ši taisyklė galioja jau tiek pat, kiek ir žaidimai), tačiau kai kurias dalis būtina pasirinkti žaidimo pradžioje. Reikalas tas, kad tam tikrose vietose kai kurios dalys daug tinkamesnės nei kitos, tad prieš žengiant iš vienos vietos į kitą pravartu patikrinti visas Wanzerio detales,



o svarbiausia — laiku jas pakeisti. Taigi kartais judėjimo ir gyvybės taškus aukojame sunkesnės ir pavojingesnės ginkluotės vardan. Žinoma, kartais geriau kovoti greitai, bet be sunkių ginklų. Turint omenyje ginkluotę, reikia pasakyti, kad pasirinkimas standartinis, bet ginklų užtenka. Jums siūlomi artimos kovos ginklai, kulkosvaidžiai, šratiniai šautuvai, snaiperiniai šautuvai, raketos, granatsvaidžiai ir ugniasvaidžiai. Visų ginklų charakteristikos (veikimo nuotolis, veikimo galia ir žalos taškai) gan griežtos. Žaidžiant svarbu treniruotis ir pernelyg nemakaluoti personažų. Pavyzdžiui, kai vienas pilotas tris žaidimo valandas naudojasi tolimojo nuotolio ginklais, neverta atimti iš jo snaiperio šautuvo ir įsakyti priešą pulti kumščiais. Geriausia, kai komandą sudaro keli artimo ir keli tolimo veikimo personažai, žinoma, netrukdytų keletas personažų, galinčių veikti ir taip, ir anaip, kad, esant reikalui, suskubtų į pagalbą abiem grupėms. Bene nemaloniausias žaidimo aspektas tas, kad į mūšį galima pasiųsti daugiausiai keturis veikėjus. Šis faktas išties varžo žaidėjo laisves. Bet metamas ir iššūkis: visada tenka apmąstyti savo veiksmus ir nuspręsti, kas turės kovoti.

Šį DIDŽIULĮ trūkumą (omenyje turiu keturis kovotojus) galima ignoruoti, nes visa kita žaidime tiesiog puiku. Kiekvienas žaidimo bitas dvelkia naujovėmis, išradingumu ir originalumu, tad keli nesklandumai, nors ir pastebimi, tuo pačiu metu lengvai pamirštami. Nepaisant sudėtingo žaidimo lygio, Front Mission yra patrauklus. Jis turėtų patekti į geriausiųjų sąrašus... Aišku, tai jau visų mūsų skonio reikalas.

Nepaisant to, kad Squaresoft — viena iš kompanijų, visomis jėgomis kuriančių žaidimus naujos kartos konsolėms, aš vis dar tikiuosi (turbūt bergždžiai :-)), kad senukas PSone dar galės padrožti kokį nors Front Mission 4 ar Front Mission Anthology kompakčiuką ;-)...

Pirmasis įspūdis	7
Ką čia daryti?	
Siužetas	10
Nepadarytų gėdos jokiam RPG žaidimui	
Grafika	6
Jei dar sutvarkytų mūšio lauką...	
Garsas	7
Pats tas, nors galėjo būti ir geriau	
Valdymas	7
Pareikalaus laiko...	
Išvada: visų pirma žaidimas puikus tuo, kad laisvai gali patenkinti tiek RPG, tiek strategijų mėgėjų poreikius. Visų antra labai smagu žaisti žaidimus, kurie yra ne NUKOPIJUOTI, bet SUKURTI :-).	Galutinis balas 8 Wanzerrr

Wanzerio pilotas Artojas

Future Cop

Eilinį kartą apie tamsią ateitį

GAMINTOJAS:	EA
LEIDĖJAS:	EA
ŽANRAS:	action–shooter
PARDUOTUVĖSE:	jau yra

Gana senas, ne per geriausias, bet patrauklus valdymas, neypatinga grafika, bet žmonės su šiuo žaidimu praleidžia ne po vieną valandą per dieną. Kodėl senas žaidimas susilaukia tiek dėmesio, o kai kurie išties neblogi žaidimai yra ignoruojami? Dabar ir pabandysiu atskleisti šias paslaptis.

Svajonės

Tik gavęs žaidimą, buvau įspėtas — geras žaidimas. Puiku, pamaniau, dabar tai bus... Nežinau kodėl, bet išgirdęs vardą „Ateities policininkas", mąsčiau apie filmą „Robotas policininkas" (tik jūs taip nepagalvokite), kuriame Švarcnegeris gerai atliko savo vaidmenį (ar tikrai, aleliumai :-)? — Red. past.). Maniau, kad ir žaidimas bus apie jį, bet vos pradėjęs žaisti pastebėjau, kad kalbama apie transformerius. Tik tada supratau, kad žaidimas ir filmas nepanašūs. Vis dėlto noras įvertinti žaidimą knibždėjo...

Siužetas

Los Andželas, Amerikos miestas. Atskrenda ateities policininkas, nieko nematyti, neaišku, ar lyja lietus, ar siaučia pūga. Žodžiu, oras nekoks, kalba tik policininko draugė — padėjėja-ryšininkė. XXI amžius (1998 metais, kai pasirodė žaidimas, XXI amžius atrodė nerealus, na, kaip mums 2020 metai, tarkime). Pagrindinė policininko misija — sutramdyti mutantus, kyborgus ir kitus blogiečius, galinčius užpulti policininkų saugomus žmones. Ateities policininko devizas — ginti miestą ir pasirūpinti jo tvarka. Kaip įsitikinsime vėliau, policininkas, užuot rūpinęsis tvarka, tampa tautos priešu Nr. 1.

Pradžia

Pažiūrėjęs šaunų filmuką, iškart išaiškinusį, kas yra kas šiame žaidime, keliauju į pagrindinį meniu. Deja, filmuko kokybė nebuvo stulbinanti. Nepasakyčiau, kad buvo gera. Galbūt dėl to, kad kompaktinis diskas buvo piratinis, negalėjau nieko įžiūrėti, o garsas strigo kas tris sekundes. Žodžiu, vos pažiūrėjęs šaunų filmuką, iškart išaiškinusį, kas yra kas šiame žaidime, nusprendžiau žaisti: vėliau susigaudyti būtų buvę dar sunkiau, be to, lygio, kuriame galėčiau išmokti žaidimo gudrybių, nėra.

Pagrindiniame meniu teks pasirinkti žaidimo žanrą: galima žaisti paprastą žaidimą ir žaidimą tinkle, taip pat žaidimą dviese (tiesą pasakius, nė neįsivaizduoju, kaip tai vyksta: jeigu būtų du tokie policininkai, nežinau, kas apgintų mus nuo vagių, plėšikų ir kitų bjaurybių). Vėliau teks išklausyti visą informaciją apie policininką: kas jis toks, kaip geriau šaudyti, su juo kovojant ir t. t. Galima būtų teigti, kad tai ir yra treniruočių lygis, bet koks treniruočių lygis, kai tu tik spoksai į ekraną ir nieko neveiki?.. Vėliau reikia pasirinkti areną, tačiau iš pradžių arenos pasirinkti negalima, nes nėra nė vieno lygio, kurį būtume įveikę. Žaidžiama standartiniu būdu: lygis po lygio, neįveikus ankstesniojo, negalima žaisti tolesnio. Logiška, ar ne?

Grafika

Ar kada nors turėjote tetrį? Manau, turėjote visi arba bent jau daugelis. Štai žaidimas, kuris man priminė tetrį. Žaidimo aplinka keturkampė, beveik nėra apvalių gražių, atitinkančių šių laikų žaidimams keliamus reikalavimus daiktų. Žinoma, turint omenyje žaidimo išleidimo datą, iš dalies galima pateisinti ir šį faktą. Man nepatiko kareivėliai ir nesuprantami galaktikos lėktuvai, kurie skraidė ir maišė pamatyti artėjančius priešus, nė nesukeldami didesnio pavojaus beveik nenugalimam ateities policininkui. Tiesa, tokia grafika turi savo pliusų: pamatęs tam tikrą detalę, gali nuspręsti, kas tai yra: priešas, pastatas ar niekam nežinoma skraidanti lėkštė. Įdomiai iš kareivėlių trykšta kraujas — po sekundės jo pėdsakų nematyti. Viršutinėje ekrano dalyje įtaisytas žemėlapiukas: jį įvertinau ne iš karto, bet, kaip sakant, ištreniruota žaidėjo akis neapvylė. Kalbėti apie grafiką ir nepaminėti stipriausios žaidimo vietos mažų mažiausiai būtų nelogiška. Future Cop specialieji efektai gana geri. Omenyje turiu sprogimus, šaudymo padarinius ir panašius dalykus. Šis privalumas 1999 metais Future Cop pelnė geriausius specialiuosius efektus demonstruojančio žaidimo titulą.

Garsas

Pirmiausia susitarkime, ką galima vadinti garsu. Tarkime, žaidimo Tony Hawk Pro Skater 3 muzika, pažymiu, muzika, o ne foniniai garsai, tiesiog puiki. NBA Live 2002 nėra nei muzi-

Charakteristikos

Tac X–1 Alpha

Specifikacijos

Įgula: 1 žmogus
Svoris: 1789 kg
Aukštis: 5,17 m
Maksimalus greitis: 2140 m/s
Bokštelio pasisukimo kampas: 180°
Ginklo stabilizatorius: yra
Atstumo matuoklis: lazerinis
Naktinio matymo įranga: yra

- Kuriant naudota **struktūrinė ventroninė architektūra**, pranokstanti net labiausiai ištobulintas industrines bei valstybines technologijas.
- Įdiegta **multisensorių taikymo sistema**.
- Patobulintas variklis, turintis **AIP** ir **EDS sistemas**. Įdiegta tobula **termoreguliavimo sistema**.
- Įdiegti **šilumos jutikliai**.
- Įdiegta **raketų lokalizavimo** bei **įspėjimo sistema**.
- Įdiegti žalingų **cheminių medžiagų detektoriai**.
- Įdiegta **radarų lokalizavimo** ir **įspėjimo sistema**.
- Įdiegti naujausios kartos **aukščio matavimo, nustatymo** ir **koregavimo įrenginiai**.

kos, nei foninių garsų, bet girdėti nepakartojamas komentatoriaus balsas. Mano manymu, Future Cops atsidurtų viduriuke tarp Tony Hawk Pro Skater 3 ir NBA Live 2002, nes girdėti neblogas komentatorės, tiksliau, mano sekretorės balsas. Sekretorė nuolat įsikiša, nepaisydama, ar jos komentarai man padeda. Muzikinių grožybių žaidime nėra, nors negaliu teigti, kad muzikos apskritai nėra. Gaila, kad jaudulį ir įtampą užgožia be galo garsūs šūviai. Nesvarbu, kas šauna — tu ar tavo priešininkai, garsas nustelbia ne tik sekretorę, bet ir foninę muziką. Deja, garsui, išties svarbiam žaidimo aspektui, kūrėjai pagailėjo laiko.

Valdymas

Valdymas, tiesą sakant, gerokai sukriošęs. Tarkime, vaikščioti galima tik į keturias puses, o apibėgti taisyklingo ratuko nepavyksta. Tik nesupraskite blogai: nesakau, kad valdymas prastas, kad žaisti neįmanoma — žaisti įmanoma. Pašokus negalima iškart užlipti ant sienos: reikia nuspausti šuolio mygtuką, palaukti, kol pašoks policininkas ir tada eiti. Maniau, kad tokio žaidimo žaidėjas turėtų turėti daugiau funkcijų. Pasirodo, žaidėjas tik vaikšto, šaudo ir retkarčiais transformuojasi, nors iš transformacijų jokios naudos. Trumpai tariant, valdymas normalus, bet netobulas. Patobulinus valdymą paprastai atrodo, kad žaidimas užsideda naują kaukę — tampa patrauklesnis.

Lygiai

Lygiai beveik niekuo nesiskiria. Aišku, nekalbu apie naujus pastatus, kareivėlių uniformas ir kitus keistus galaktikos kūnus. Nepatiko, kad visi lygiai yra labai ilgi. Kol išmoksti gražiai žaisti ir susikuri savo strategiją, tenka ne sykį viską pradėti iš naujo. Kai finišas visai nebetoli, į tave ima šaudyti dešimtys žmonių. Kai kam gali pasirodyti, kad pasišaudymas šaunus, bet man taip nepasirodė. Noriu pasakyti, kad žaidimas per didelio susidomėjimo nekelia ir į savo sūkurį neįsuka. Bandantį įsivaizduoti, kiek reiktų kankintis, norint įveikti žaidimą, mane apima nemalonus jausmas, kurį paaiškinti ne taip paprasta. Įdomu ir tai, kad pradžioje man pranešė mano devizą, kitaip sakant, tikslą. Tačiau šaudydamas į skraidančias lėkštes arba į kareivėlius, primenančius skruzdėles, abejoju, ar esu humaniškas policininkas, juk policija — ne nusikaltėlių grupuotė, o žmonių (šiuo atveju — skraidančių lėkščių) saugumą garantuojantis valstybės organas.

Figūros

Ir ant pakuotės, ir ant kompaktinio disko gražiai vaizduojami grafiškai malonūs transformeriukai, pasirodo, yra optinė apgaulė. Kaip ir daugelyje žaidimų, išorė neatitinka vidaus. Jeigu kada nors būčiau sapnavęs sapną apie galaktikas, transformerius ar skraidančias lėkštes, jį vartotojas, t. y. aš, tikriausiai suprastų geriau nei šį žaidimą. Galima teigti, kad žaidimo kūrėjai pagailėjo laiko arba tiesiog nerado naujų minčių, kaip suderinti žaidime viską, kas tik įmanoma. Gaila, žinoma.

Iš širdies

Tie, kas atidžiai skaitė tekstą, tikriausiai pastebėjo, kad čia daugiau kritikos nei pagyrų. Manau, viso to priežastis — 1998 metai, žaidimo pasirodymo metai. Senas, netgi labai senas žaidimas, kuriam tikrai sunku pritapti prie šiuolaikinių žaidimų rinkos galiūnų. Gal net ir ne galiūnų, o tiesiog paprastų, bet kur kas įdomesnių, mokančių sudominti žaidimų. Nors ir keista, negalima sumesti visos kaltės praeitam amžiui. Be abejo, kalti turėtų būti ir kūrėjai, ir leidėjai, žodžiu, visi, kurie dėl žaidimo yra pajudinę bent pirštelį. Jei PlayStation turite dar visai neseniai arba dar niekada nežaidėte senesniųjų žaidimų, išbandykite Future Cops ir įsitikinsite, kad žaisti NBA Live 2002 kur kas įdomiau.

Kategorija	Komentaras	Balas
Pirmasis įspūdis	Žadėjo, kad bus geras...	8
Siužetas	Futuristiniai paistalai	3
Grafika	Prizas už spec. efektus	8
Garsas	Nei geras, nei blogas	6
Valdymas	Sukriošęs	8

Išvada: ant kompaktinio disko gražiai vaizduojami grafiškai malonūs transformeriukai, pasirodo, yra optinė apgaulė

Galutinis balas 8

X-Men

Geriausios iš geriausių (PS)

Skaitytojų apžvalgos

Manai, gali geriau? Žaisk, rašyk, siųsk — išspausdinsim!

Emperor's New Groove

Visa tiesa apie auksines monetas ir lamų biologiją

Dar vienas Disnėjaus žaidimas, sukurtas remiantis ne taip seniai kino teatruose rodyto animacinio filmo „Naujasis imperatoriaus pokštas" motyvais. Žaidimas siūlo žaidėjui pavirsti lama ir iškeliauti į nuotykių kupiną trimatės platformos pasaulį. Žaidimas tikrai linksmas, jame daug slaptų vietų, nuotaikingų herojų ir humoro. Bet apie viską iš pradžių...

Istorija

Piktoji rūmų burtininkė Yzma, siekdama imperatoriaus sosto, pastarąjį paverčia lama ir išsiunčia toli nuo rūmų. Imperatorius Kuzko nuo įprastų lamų skiriasi tuo, kad moka kalbėti. Jį suranda valstietis, dar visai neseniai tikrojo imperatoriaus prašęs, kad šis nestatytų naujo miesto. Tada imperatorius jį išmetė iš rūmų. Dabar šių herojų keliai ne tik susipina, bet ir virsta įdomia istorija: storulis valstietis ir išdidus imperatorius–lama išvyksta atgal į rūmus. Tikslas — atgauti sostą ir imperatorių–lamą paversti žmogumi...

Žaidimas

Šis žaidimas — dar vienas nuotykių–platformos žanro pavyzdys: reikia rinkti monetas, gyvybes, energijos paketus. Pamaniusiems, kad žaidimas nieko vertas, nepatarčiau aprašymo toliau nebeskaityti.

Visų pirma mums, žaidėjams, siūloma daugybė herojų, kuriuos sutinkame pakeliui. Visų charakteriai individualūs, nepanašūs į kitų veikėjų. Ištraukos iš taip pat pavadinto animacinio filmuko žaidimą daro kur kas gyvesnį.

Kai žaidimas ima atrodyti monotoniškas, netikėtai įterpiamas koks nors mini žaidimas, kur reikia lenktyniauti, šaudyti, plaukioti, netgi važinėtis rūmų požemiuose esančiais požeminiais kalneliais! Mini žaidimų yra išties nemažai. Žaidžiant mini žaidimus, pasikeičia kameros padėtis, valdymas, taigi žaidimas neįgrysta.

Žaidimas nei per trumpas, nei per ilgas. Jį įveikiau per kokias 8 valandas. Įdomu, kad lygiuose daugybė slaptų vietų, kuriose galima rasti vertingų dalykėlių, padėsiančių kelyje, arba netgi mini žaidimą.

Žaidžiant teks valdyti ne tik lamą. Pakeliui imperatorius ne sykį išgers ne to eleksyro ir pavirs kitu gyvūnu.

Esminis šio žaidimo privalumas — humoras. Patikėkite, jo bus apstu. Įsivaizduokite, pavyzdžiui, kad imperatorius per klaidą išgeria ne tą eleksyrą ir virsta vėžliu. Dėl to jo kelionė į rūmus ilgiau neužtruks, priešingai: imperatorius–vėžlys, apsivertęs ant kiauto, pasiutusiu greičiu čiuoš nuo stataus kalno, toli palikdamas apstulbusius kaimiečius ir jų trobas... Apie lamos ir kitų herojų juokelius, priversiančius nusišypsoti angliškai suprantančius žaidėjus, nė nekalbu...

Grafika

Šio žaidimo grafika nėra tokia įspūdinga, kad aikčiotume iš nuostabos, bet nėra ir prasta, kad apimtų noras pervažiuoti konsolę troleibusu. Akį rėžiančių klaidų nepastebėjau, viskas švaru ir tvarkinga.

Kamera

Patogi. Juda paslankiai, įvairiomis kryptimis. Viską galima matyti netgi lamos akimis.

Valdymas

Bene geriausias, omenyje turint šio žanro žaidimus. Bėgioti su lama — tikrai nebloga pramoga, ypač pirmomis žaidimo valandomis. Tiesa, kartais kliūva šokinėjimas. Mes norime pašokti į priekį, bet imperatorius spyriojasi ir pašoka į viršų.

Garsas

Nuotaikinga Disnėjaus muzikytė skamba visą žaidimą. Nei kritikuoti, nei komplimentais apiberti negaliu, nes į ją daug dėmesio nekreipiau. Tiesiog gera muzika, ir tiek. Užtat įgarsinimas ne šiaip sau geras, bet nuostabus!!! Įgarsinti visi veikėjai (jokių nebylių titrų), ir ne šiaip sau, o tikrai ne prasčiau nei filme.

Paskutinis žodis

Žaidimas tikrai neblogas: daug nuotykių, galvosūkių ir humoro. Jis skirtas jaunesnio amžiaus žaidėjams. Balais įvertinti negalėčiau, bet neabejoju, kad žaidimas vertas dalelytės dėmesio.

Nascar Thunder 2002

Sukasi ratu (2)

NASCAR mano kolekcijoje atsirado atsitiktinai. Buvau žaidęs ankstesniąsias NASCAR dalis. Tiesą pasakius, jos man nelabai patiko: prasta grafika, sunku valdyti, trasoje per mažai vietos lenkimo manevrams atlikti. Pradėjęs žaisti Thunder supratau, kad EA tikrai pasistengė.

Iš pradžių...

Paėmę žaidimo dėžutę į akis, pirmiausia pastebime gražius paveiksliukus. Viename iš jų pavaizduotos trasa važinėjančios lenktyninės mašinos (tikri NASCAR gerbėjai turėtų atpažinti). Kitoje dėžutės pusėje — žaidimo aprašymas.

Vos pradėjus žaisti sužavi įvadinis filmukas. Pagrindiniame meniu galime pasirinkti čempionatą arba laisvąsias lenktynes. Taip pat yra galimybė atidenginėti automobilių patobulinimus: kuo daugiau turi patobulinimų, tuo lengviau lenktyniauti. Man labiausiai patiko +20 km/h, „No Damage" ir kiti patobulinimai. Deja, sunku juos atidengti. Galima pasirinkti daugelį čempionato rūšių: visą, greičio, trumpą, savo susikurtą... Vėliau galima rinktis arba susikurti automobilį (pasirinkti rūšį, spalvą, numerį, lipdukus). Taip pat siūloma pasirinkti lygį, trasos ilgį (kiek ratų) — ir pirmyn!

Lenktynės

Lenktynės — tai treniruotės, kvalifikacija (dalyvauti nebūtina) ir pačios lenktynės. Lenktyniauti, tiesą sakant, sunkoka: reikia stengtis nestabdyti ir neišlėkti iš trasos, nes klaidas sunku ištaisyti. Erzina vis ta pati muzika, tad geriausia įsijungti komentatorių, kuris išties naudingas. Galima pasirinkti automobilį stebinčios kameros kampą (iš vidaus, keli variantai iš automobilio galo). Taip pat galima pasirinkti spidometrą, žemėlapį ir galinio vaizdo veidrodėlį (galima ir išjungti). Trasą sudaro trys dalys:

1. Žolė–asfaltas, kai automobilis visai nevaldomas.
2. Trasa.
3. Siena, į kurią geriau neatsitrenkti.

Automobilis daužosi tikroviškai, variklis skleidžia puikius garsus, boksuose reikia užsipilti benzino (benzinas pilamas nuspaudus L1, padangos pakeičiamos automatiškai). Lenktyniaujant įdomiausia patekti į avariją.

Baigiant...

Thunder — geriausias iš visų NASCAR žaidimų. Visos (išskyrus tik kelias) trasos — žiedo formos, todėl jų labai daug. Thunder negalima palyginti su Gran Turismo ar Test Drive, tačiau daugeliui šios įtemtos lenktynės tikrai turėtų patikti.

Autoriaus nuosprendis: šį žaidimą savo kolekcijose privalo turėti visi tikri žaidėjai.

Daugkartinis NASCAR čempionas Danas

Ateivių akimis bežiūrint

C–12

Ar prisimenate Medievil hitą ir daugybę nemiegotų naktų? O kaip Medievil 2? Be žodžių... Argi galima tai pamiršti. Kas kaltas, kad smegenims buvo leista patirti tokį malonumą? Ogi Sony Cambridge. Šįkart Sony Cambridge mus lepina dar vienu puikiu, tiksliau, nuostabiu ir techniškai galingu žaidimu C–12.

Tai trimatė, greita, fantastinė veiksmo šaudyklė. Siužetas išsamus kaip niekada. Žmonės, besigindami nuo ateivių, paleido į juos atomines bombas. Kaip visada, žmonės apsižioplino: visi ateiviai liko gyvi, o žemė pavirto dykuma. Atrodo, viskas aišku, tik tema per daug banali. Beje, tolesnis pasakojimas įdomesnis. Žaisdami tampate leitenantu Vaughanu. Tiesą, dar neįvykus nesusipratimui buvote paprastas kareivis paprastame dalinyje. Dabar visi iš jūsų tikisi kur kas daugiau. Neeilinių sugebėjimų jums suteiks ateivių akis. Taip taip: ir vėl reikės gelbėti tą pačią žemę. Ar ne per dažnai kartojasi ši istorija?

Taigi ateivių akis, kurią jau minėjau, turi daug privalumų. Jos padedami, bendrausite su baze, gausite informacijos apie misijas ir naujas užduotis. Akis pravers ir puolant. Be to, ji priartina vaizdą, kartais tampa optiniu taikikliu. Pasistengus galima gauti informacijos apie įvairius objektus.

Didžiausią pasitenkinimą jausite šaudydami. Šaudyti teks dažnai. Šovinių pritrūkti neturėtų. Ateivių, norinčių paragauti švino, irgi netrūks. Garantuoju, kad veikti turėsite ką. Vaizdą dažniausiai matysite trečiojo asmens akimis. Tik kamera dažnai nervina — teks pareguliuoti rankomis.

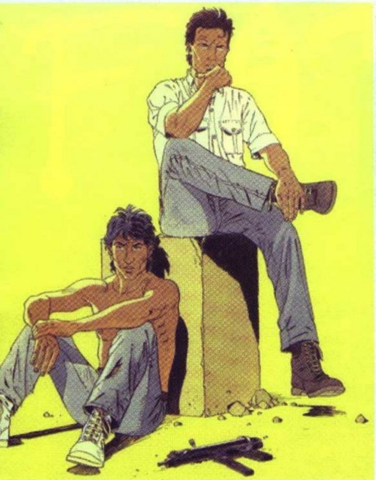
Užduotys įvairios ir neblogos: surasti žemiečių grupelę ir nuvesti į saugią vietą, susirasti ar išgelbėti draugus, surasti svarbius asmenis.

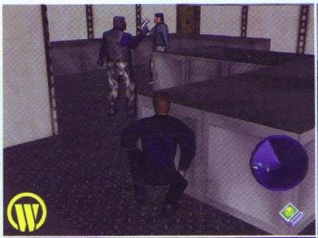
Valdyti paprasta. Kelios minutėlės, ir viskas aišku. Vaughanas juda tiksliai, netgi korektiškai. Jokio šiurkštumo

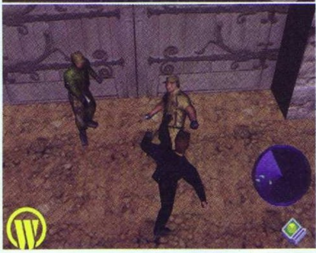
Grafika įspūdinga. Viskas tiesiog puiku. Pavaizduotos net smulkiausios detalės. Apie sprogimus ir kitus efektus būtų galima prirašyti visą lapą.

Nežinau, kaip jums, bet man šis žaidimas patiko.

Saulius M.







Largo Winch

./// Commando Sar

Tyliai prisėlinti, trenkti sargybiniui per sprandą, galbūt jį visai pribaigti, unikaliai išspręsti problemą — neblogas nuotykių filmo veiksmas. Šį tą panašaus galėsite rasite ir žaidime, tik viskas vyks kur kas greičiau nei filme, nes veiksite jūs, Largo Winch.

Siužetas

Įsivaizduokite grėsmingą filmo pradžią: milijonierius Largo Winch nusprendė atlikti keletą žygdarbių. Tikslai elementarūs: pirma, sukaupti banke kuo daugiau pinigų, antra, tapti viso pasaulio centru. Be to, pagrindinis žaidimo veikėjas turi nusižiūrėjęs vieną gražuolę, kurią turės išlaisvinti. Kas paprastai vyksta toliau, manau, pasakoti nebereikia. Žaidėjui sakoma: „Būsite tikras superherojus, darysite viską, ką tik galėsite, kad išgelbėtumėte savo išrinktąją ir padarytumėte paslaugą visai žmonijai." Taip pat kalbama apie misijas, kai Largo Winchui teks šnipinėti. Įdomu, kad tos užduotys bus naudingos ne kitiems asmenims ar žmonijai, o tik jam vienam. Negaliu nieko pridurti: tipiškas amerikiečių filmas, tik siužetas įtikina ir vilioja.

Pradžia

Iš pradžių nusprendžiau žaisti nepasitreniravęs, bet vėliau gailėjausi. Patys pagalvokite: kaip galima žaisti naują žaidimą, nė nesuprantant, koks jis bus. Tiesą sakant, iš pirmo žvilgsnio žaidimas man pasirodė elementarus, nepastebėjau ypatingų trūkumų, tačiau ir privalumų per daug neradau. Šokiravo valdymas: herojus vos juda į priekį, nemoka normaliai pašokti. Tik vėliau supratau, kad būtent treniruočių lygyje mokomasi būtiniausių dalykų. Situaciją galima palyginti su knygos skaitymu: neperskaičius pirmųjų puslapių, negalima skaityti toliau, nes neaišku, kodėl yra vienaip, o ne kitaip.

Pradžioje jums teks peržiūrėti trumpą įvadinį filmuką, vėliau — pasirinkti žaidimo rūšį: treniruotes arba tikrąjį žaidimą. Treniruočių lygyje būsite informuojamas apie kiekvieną žingsnį. Jei ką nors darytumėte ne taip, kaip reikia, jums pakartotų, kaip reikia daryti. Pasirinkusieji tikrąjį žaidimą bus informuojami tik vieną kartą. Kartais informacija pasiekia ne laiku, taigi gali žlugti visas žaidimas.

Grafika

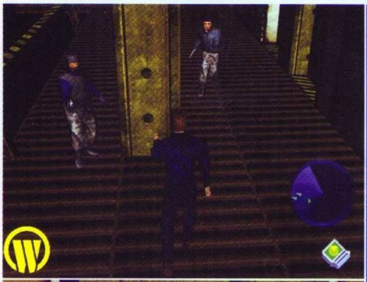
Gana silpna žaidimo vieta. Detalės pernelyg kvadratinės, visai nėra tobulų. Kartais tai siutina. Tiesa, koridoriai man priminė Spec ops žaidimą, kurio grafika neypatinga, bet pakenčiama. Nepatiko besikaitaliojanti šviesa: tai šviesu, tai tamsu, ir nematyti, kada koks nors priešas ruošiasi tave pulti. Kartais net juokas ima, kai prieš tave pasirodo kvadratinis sargybinis. Aišku, jo raumenis vertėtų gerbti, bet veido forma... Nežinau, nežinau. Grafika priminė senesnius žaidimus, nors žaidimas išleistas ne taip seniai. Tikriausiai visą kaltę būtų galima suversti žaidimo kūrėjams, neįstengusiems išnaudoti visų šiuolaikinių technologijų. Abejoju, kad galima būtų rasti bent keletą tokios grafikos privalumų — jų tikriausiai nėra.

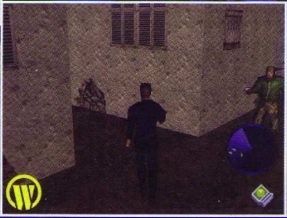
Garsas

Garsas skamba keistai. Kai stovi, ypatingų garsų negirdėti, tik tylus šnypštimas, kai bėgi, girdėti foninė muzikytė, kai kovoji, skamba karo maršai. Tai man patiko, tik gaila, kad negirdėti nei žmonių, nei kitų gyvų organizmų balsų. Juk efektas kur kas geresnis, kai ne tik parašoma, bet ir koks nors balsas praneša, ką turėsi daryti. Ir nesvarbu, ar supranti, ką jis sako. Be to, nėra normalios foninės muzikos — tik sapaliojimai. Noriu pasakyti, kad ir garsą buvo galima tobulinti.

Valdymas

Kaip jau minėjau, pradžioje buvo kilę šiokių tokių problemėlių. Vėliau supratau, kad galima susigaudyti, tiksliau, apsiprasti. Tada valdymas atrodo paprastas ir netgi nesunkus. Man valdymas nepasirodė idealus, netgi nepasirodė geras. Pažaidus kelias valandas, pradėdavo skaudėti pirštus. Jie pasidarydavo nejautrūs, o šis faktas apie valdymo kokybę pasako gana daug. Gaila, kad kamera nesisukioja automatiškai. Ji visuomet vienoje vietoje, ją galima pasukioti, tik norint priartinti vaizdą. Kartais, kai nereikia nei vaizdo artinti, nei kameros judinti, ji pradeda... judėti. Tarkime, kur nors užšoki, o kamera pradeda judėti tik tada, kai nulipi, nors nulipti tau visai nereikia. Nėra jokio žemėlapio, kuriuo būtų galima pasinaudoti panorėjus. Mano nuomone, tai didžiulis trūkumas. Tiesa, retkarčiais rodomas mažutis kompasiukas. Jo padedami, galime pamatyti, kur mūsų tyko priešai.





Lygiai

Viena vertus, gerai, kita vertus, nelabai, kad lygiai ilgi, bet sunkūs ir įdomūs. Man nepatiko, kad viskas net po du kartus aiškinama tik treniruočių lygyje. Vėliau ekrane jokių paaiškinimų neteko matyti, taigi lygius turėjau įveikti vadovaudamasis tik savo intuicija. Visi puikiai žinome, kad intuicija dažnai apgauna... Gerai, kad visi lygiai susiję: žaisdamas tarsi kuri pasakojimą apie superherojų. Gerai, kad smulkmenų paieškos nėra žaidimo pagrindas. Dabar dažnai būna, kad, žaisdamas detektyvinį žaidimą, pradedi ieškoti įvairių smulkmenų, kurių tau niekada neprireiks. Šiame žaidime anksčiau ar vėliau tau pravers viskas, ko ieškai ar randi. Išties puiki galimybė: nesunku prisiminti ir laiku panaudoti tai, ką turi.

Ginklai

Kaip galima logiškai pavadinti žmogų, kuris, neturėdamas ginklų, gali nugalėti būrį priešų, netgi ginkluotų? Be abejo, pulsite aiškinti, kad žaidžia superherojus arba filmuose matytas japonų kovotojas, bet kaip visa tai paaiškinti logiškai? Manau, kad šios žaidimo dalies paaiškinti neįmanoma. Iš tikrųjų žaidime populiariausi trijų rūšių kovos veiksmai: gynyba, smūgis kumščiu ir spyris koja. Ypač efektingi spyriai kojomis. Tačiau ir kova ne visada logiška: tarkime, vieną priešą galiu įveikti apie dešimt kartų spyręs kojomis, kitam užtenka dviejų smūgių. Argi gali būti, kad apsaugos darbuotojai po dviejų smūgių kristų negyvi?..

Žmonės

Iš esmės žaidime dalyvauja daug žmonių: mane vertinantys asmenys, mane mokantys asmenys, apsaugos darbuotojai ir tikrieji priešai. Visus žaidime dalyvaujančius žmones galima būtų suskirstyti į dvi dideles grupes: mano draugai ir mano priešai. Štai kuo jie skiriasi: pirma, vieni man padeda, kiti, žinoma, maišo; antra, priešams nuolat pavyksta man sutrukdyti, o draugų aš apskritai nematau, netgi nežinau, kaip jie man padeda. Tiesą sakant, gal ir padėtų, jei galėtų, bet aš apie tai nežinau. Kad žaidimas būtų įdomesnis, buvo galima sugalvoti misijų, kurias įveikti man padėtų maniškiai. Nors ne: iš gana normalaus žaidimo aš visai nenoriu daryti Džeimso Bondo.

Iš širdies

Tiesą sakant, žaidimas man netgi patiko. Jis galėtų būti daugelio man patinkančių žaidimų, pavyzdžiui, Spec ops, Mission impossible ir kitų, klonas. Norint įveikti šiuos žaidimus, reikia ne tik vaikščioti ir muštis, bet ir galvoti, susikurti savo strategiją. Žaisdamas LARGO WINCH, jaučiausi esąs savas, turiu omeny, jog sutariau su tokiu žaidimo žanru. Deja, neradau nieko, kas galėtų užglaistyti kitas žaidimo problemas. Šį žaidimą siūlyčiau žaisti tiems, kurie neskaičiuoja valandų mąstydami apie strategiją, nors žaidimas galėtų patikti ir kitiems. Tereikia žinoti vieną dalyką: visur ir visada gali būti kas nors paslėpta, o už kampo gali tykoti ir apsaugos darbuotojas, ir misijos pabaiga. Būkite atidūs ir neapsigaukite.

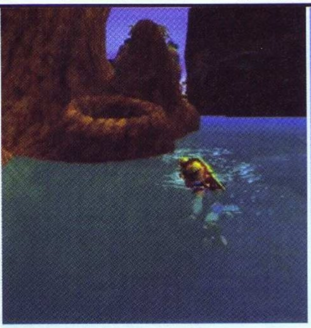
Pirmasis įspūdis	**8**
Visa tai man primine nuotykių ieškojimą	
Siužetas	**7**
Logiškas, bet neypatingas	
Grafika	**6**
Galėjo būti kur kas geresnė	
Garsas	**5**
Sklinda mistiniai garsai, tik neaišku, iš kur	
Valdymas	**7**
Reikia priprasti	

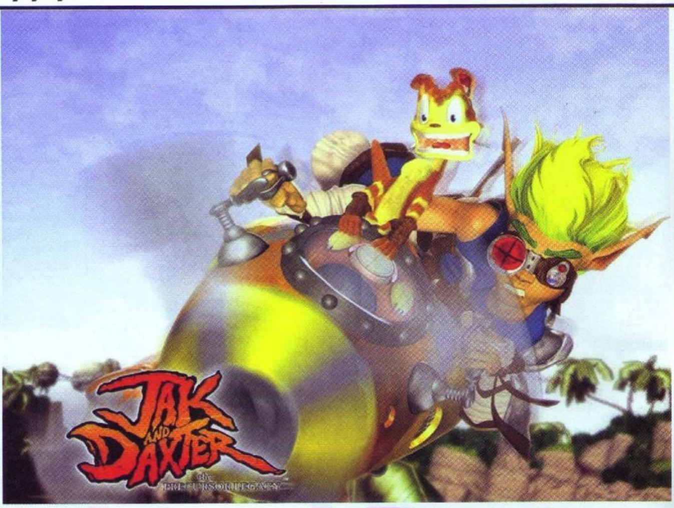
Išvada: jei ne grafika, garsas ir valdymas, žaidimas tikriausiai būtų įvertintas kur kas geriau, bet yra taip, kaip yra...

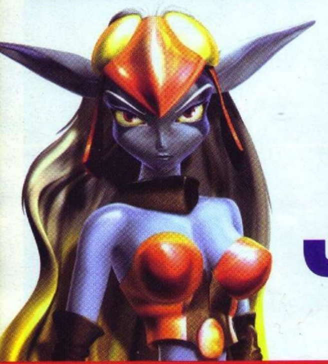
Galutinis balas 7

UbiSoft

Milijonas [aLeLiuMų]







Jak and Daxter
The Precusor Legacy

Per geras, kad žaistų tik vaikučiai...

GAMINTOJAS:	**Naughty Dog**
LEIDĖJAS:	**SCE**
ŽANRAS:	**3D action**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

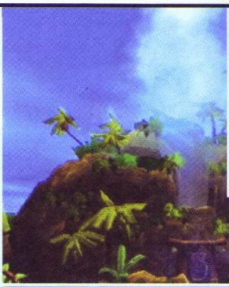
Jak and Daxter : The Precusor Legacy. Nors ir keista, bene laukiamiausias Playstation 2 žaidimas pasirodė netikėtai. Sony ir Naughty Dog, prieš išleisdamos šį žaidimą, tylėjo. Įdomiausia, kad Naughty Dog sukėlė tokį sujudimą, kokio reklama tikrai nesukeltų. Jaudintis ir laukti žaidimo tikrai buvo verta. Crash Bandicoot serijos įrodė, kad kompanija žino, kaip kurti gražius, daugeliui patinkančius žaidimus. Jak and Daxter tai dar kartą patvirtina.

Tik pradėjus žaisti Jak and Daxter, daugelis dalykų atrodo matyti. Kurdami šį žaidimą, Naughty Dog daugelį idėjų ir žaidimo mechaniką pasiskolino iš klasikinių Mario 64, Banjo-Kazooie ir savo pačių Crash Bandicoot serijos. Žinant šį faktą, gali pasirodyti, kad naujasis žaidimas neoriginalus, neturi nė vienos naujos detalės. Pavyzdžių ilgai ieškoti nereiktų: Jak priešus žudo ir dėžes laužo taip pat, kaip ir Crash Bandicoot. Kolekcionavimo filosofija nesiskiria nuo Mario 64, tik čia — ne žvaigždės, o galios elementai. Vis dėlto Jak and Daxter yra išties naujų ir originalių idėjų. Turint omenyje platforminį nuotykių žanrą, jie netradiciniai.

Svarbiausia, kad žaidimo veiksmas vyksta pasaulyje, kuriame išties galima keisti ir paveikti susijusius aplinkos daiktus. Daugelyje 3D platforminių žaidimų, sukurtų pagal Mario 64 standartą, aplinką sudarė atskiri lygiai. Išeinant ir įeinant į lygį, jie persikraudavo, taigi tekdavo rinkti viską iš naujo. Tai, ką veikėjas daro Jak and Daxter, išties pakeičia žaidimo pasaulį. Kai kurie smulkūs dalykai, pavyzdžiui, gyvybės dėžės ar atsitiktiniai monstrai, gali atsirasti iš naujo, tačiau svarbiausi dalykai, net perėjus į kitas pasaulio dalis, nesikeičia. Be to, panašaus pasaulio tokiuose žaidimuose dar nematėme. Klaidžiojant iš vienos vietovės į kitą, nebūna pauzių. Įveikta dalis iš ekrano taip pat nedingsta: ją nuolat matome tokią, kokia ji buvo. Atrodo, kad gyveni tikrame, gyvame ir kvėpuojančiame pasaulyje.

Svarbų vaidmenį Jak and Daxter atlieka istorija. Ją pristato puikūs 3D animacijos intarpai realiu laiku. Tik dėl istorijos ir verta rinkti visus daiktus. Kituose žaidimuose tiesiog renkiojame, ir tiek. Galbūt tai nėra svarbu, tačiau žinant tikslą rinkti pranašiškus rutulius ir galios elementus daug įdomiau ir svarbiau. Nebereikia stengtis tik dėl to, kad rezultatai būtų geresni.

Nors dizaino elementai pasiskolinti iš Mario 64 ir į jį panašių serijų, Naughty Dog pasirūpino, kad dizainas sušvytėtų naujomis spalvomis. Be to, neoriginalios žaidimo dalys puikiai sujungtos ir neįtikėtinai nublizgintos. Žaidimo valdymas toks tobulas, koks tik gali būti. Jak atlieka daugybę judesių, pavyzdžiui, Crash Bandicoot apsisukimo ataką, smagų dvigubą šuolį. Taip pat staigiai atakuoja, kerta iš viršaus. Svarbiausia, kad visi judesiai atliekami sklandžiai ir tiksliai. Netgi einama, bėgama ir šokinėjama daug geriau nei kituose nuotykių žaidimuose. Valdyti taip malonu, kad galime tiesiog judėti po pasaulį nieko svarbaus neveikdami. Dešinioji puikaus valdymo ranka — tiksliai judanti kamera. Yra galimybė sukioti ją



pačiam. Daugelyje vietų, ypač ankštose vietelėse, kamera nebesugeba automatiškai atsidurti reikiamoje pozicijoje, tačiau visai nesudėtinga ją pareguliuoti.

Jak and Daxter vietovės ir galvosūkiai sukurti labai gerai. Čia daug tradicinių užduočių: judinti plokštes, slysti sniego lygyje, tiksliai šokinėti platformomis, stumdyti kasyklų vežimėlius. Trumpiau tariant, žaisti nenuobodu.

Žaidimui trūksta bosų. Jų tėra tik keli, kovoti su jais paprasta, nereikia jokios strategijos.

Kompanijos, kaip nuostabių vaizdų žaidimų kūrėjos, reputacijos Jak and Daxter išvaizda tikrai nesugadins. Tai ne tik bene gražiausiai išleistas Playstation 2 žaidimas. Jis beveik nesiskiria nuo naujesnėms ir galingesnėms konsolėms išleistų žaidimų.

Jak and Daxter — tai didžiulis trimatis pasaulis, sudarytas iš vietovių, susijusių viena su kita. Šių plotų objektai puikiai animuoti ir idealiai juda. Esant aukščiausiame kurios nors vietovės taške, galima matyti netgi toliausiai judančius animuotus objektus. Tai darnus 3D pasaulis.

Dar įspūdingesnis vietovių detalizavimo lygis. Turint omenyje videožaidimus, tai ryškiausiai nuspalvintas ir prabangiausias pasaulis. Viskas, kas aplinkui, puikiai matyti, tiesiog dvelkia kokybe ir meniniu puikumu. Palmės, uolų luitai, geizerių vanduo, šviečiantys metaliniai paviršiai, rūkas, apšvietimas ir kiti aplinkos elementai patrauklūs ir įspūdingi. Veikėjų animacija tiesiog tobula. Jak ir Daxter, keliaudami per pasaulį, šokinėdami, apsisukinėdami ir atakuodami juda sklandžiai. Kai vienas judesys keičiamas kitu, vaizdas netrūkinėja, viskas vyksta nepastebimai. Papildomi veikėjai taip pat sukurti puikiai. Ypač gražūs 3D animacijos intarpai, kur veikėjų kalba, judesiai ir veido išraiška idealiai dera. Visa tai galima palyginti nebent su kompiuterinės animacijos kino filmais.

Jak and Daxter garsas nenusileidžia jau minėtiems jo elementams. Foninė muzika fantastiška, puikiai atlieka savo darbą. Balsai įgarsinti nepriekaištingai, netgi geriau, nei kai kuriuose Disnėjaus filmukuose. Dialogai tikroviški ir smagūs.

Garso efektai taip pat įspūdingi. Tikslios detalės, pavyzdžiui, Jak, vaikštančio skirtingais paviršiais, žingsniai; aplinkos triukšmai, pavyzdžiui, paukščių čirenimas, bangų mūša ar lavos tekėjimas, — pasaulio gyvybingumo šaltinis.

Jak and Daxter — ypatingas žaidimas. Jis skleidžia magišką aromatą, kurio daugelis žaidimų neturi. Tai žaidimas, kai noras žaisti ir smagumas ilgai neišblėsta. Jak and Daxter — tikras 3D platformos nuotykių šedevras, bene geriausias savo žanro atstovas, kurį galima minėti kartu su šauniaisiais Nintendo ir Rare žaidimais.

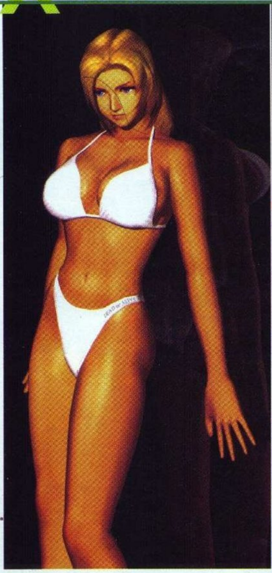
Pirmasis įspūdis	9
Gyvas ir gražus didžiulis fantastinis pasaulis	
Siužetas	8
Daiktus rankioti prasminga	
Grafika	9
Stulbinantis apšvietimas ir veikėjų animacija	
Garsas	9
Įgarsinimas geresnis nei animacinių filmukų	
Valdymas	9
Pasiskolintas iš kitų žaidimų, bet puikus	

Išvada: magiškų nuotykių ir lakstymo po didžiules vietoves išsiilgusieji patirs atgaivą. Nors ir vaikiškas, tačiau per daug geras, kad jo atsisakytų vyresnieji.

Galutinis balas 9

HIT!

Susižavėjęs Ryčka



Dead or Alive 3

O, mažulės...

Sveiki atvykę į kitą lygį. Dead or Alive 3, gražiausias visų laikų 3D muštynių žaidimas, tobulas iki pat iki „dugno". Kūrėjus Team Ninja tenkino tie patys vaizdai ir kiek patobulintas Dead Or Alive 2 kovos variklis, tačiau jų tikslas — nauji standartai: nepriekaištingai dera vaizdo kokybė, nauja 3D žaidimo mechanika ir nematyta kovos strategija.

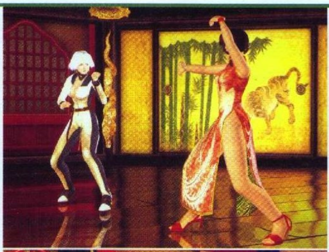
Kaip įprasta 3D kovos žaidimams, DOA3 užduotis aiški — naudojant įvairią techniką, daužyti savo priešininkus, kol jie pasiduos ir pradės šauktis mamos. Žaidimo istorija beveik nesiskiria nuo visos DOA serijos. Kovotojai iš viso pasaulio susirinko į Dead Or Alive turnyrą. Trečiajame turnyre dalyvauja šešiolika veikėjų, daugelį pažįstame iš ankstesnių serijų, o trys visai nauji. Beveik visi veikėjai turi savo kovos stilių, aišku, turi ir privalumų, ir trūkumų. Veiksmas vyksta keturiolikoje scenų, kurios iš esmės skiriasi ir smarkiai veikia kovą. Dėl šios priežasties niekada nematysite, kad keliskart kartotųsi ta pati kova.

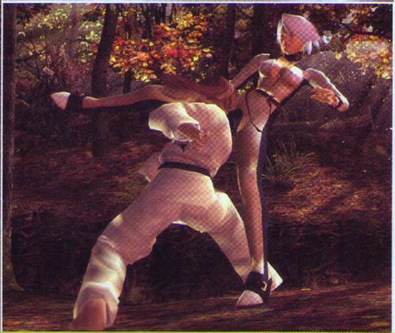
Dead Or Alive 3 sudaro keli režimai: Story, Time Attack, Survival, Tag Team, Team Battle, Versus ir kitų. Pavyzdžiui, Watch režimas leidžia stebėti kompiuterinių veikėjų kovą, Sparring — treniruotis, Theater — stebėti gudrių veikėjų judesių animaciją. Rinktis yra iš ko, tačiau kai kurie režimai greitai nusibosta. Blogiausia, kad nėra ieškojimo režimo, kaip, pavyzdžiui, Soul Calibur žaidime.

Team Ninja būtų sužavėję žaidėjus nuostabia Dead Or Alive 3 grafika ir tuo pačiu DOA 2 žaidimo stiliumi. Laimei, žaidimo kokybė atitinka jo vaizdo lygį. Vienas didžiausių ir geriausių pakeitimų — lengvai judantys ir valdomi veikėjai. Valdymas neįtikėtinai jautrus ir paklusnus. DOA 3 valdymas — tai spyriai ir smūgiai. Kombinuojant šiuos veiksmus ir judėjimo komandas, kiekvienam veikėjui galima sukurti skirtingas atakų serijas. Žaidime yra tonos specialiųjų judesių, tačiau svarbiausias DOA elementas — kontrsmūgiai. Čia, kitaip nei kituose koviniuose žaidimuose, konratakų sistema skirtingų lygių žaidėjams ringe suteikia vienodus šansus. Palyginę su DOA 2, akivaizdžiai pamatytume, kad smūgiai žaidime švelnesni, bet galingi. Gavęs stiprų smūgį, kovotojas apsvaigsta ir pradeda svyruoti. Atlikęs kontrsmūgį, jis tarsi prabunda. Kontraatakos pavojingos, kartais gali pakenkti kovotojui. Neteisingai numatęs priešininko smūgį ir bandydamas kontraatakuoti, veikėjas gali susilaukti daugybės stiprių smūgių. Tiesa, blogiausias variantas — atsidurti ore. Tada belieka laukti, kol priešas leis nukristi ant žemės.

Bene puikiausias DOA 3 mechanikos bruožas — galimybė visų lygių žaidėjams sėkmingai suvaldyti veikėją vos pradėjus žaisti. Žaidimo technikos mokymosi kreivė nėra tokia stati kaip Virtua Fighter, todėl nauji žaidėjai gali ramiai mėgautis kova — jie per daug nenukenčia. Dėl šios galimybės geriausias žaidimo elementas — Tag Team režimas — tampa dar įdomesnis. Keturi žaidėjai gali nuolat tobulinti savo komandų strategijas, nepaisydami savo skirtumų. Nors žaidimo mechanika lengviau įkandama, o sudėtingesnės technikos valdomos papraščiau nei kituose 3D muštynių žaidimuose, nesunku atpažinti, kur naujokas, o kur įgudęs žaidėjas. DOA 3 unikalumas — strateginis išsidėstymas.

Daugelyje kovos žaidimų aplinkai atstovauja sienos ir ringas. Dead Or Alive 2 pristatė visai naują scenų strategijos standartą su kelių lygių platformomis ir žalingomis sienomis apsuptomis arenomis. Dead Or Alive 3 šią idėją dar labiau ištobulina: norint sėkmingai kovoti, reikia mokėti naudotis aplinka. Mažose scenose, pavyzdžiui, ant Lost World lygio uolos, stovintį priešą galima priversti nukristi. Tokiose scenose lengviau kovoti ir pasinaudoti mirtina metimų technika grumtynių mėgėjams. Keliose scenose yra objektų, leidžiančių kovotojams atakuoti sienas. Tai iš-



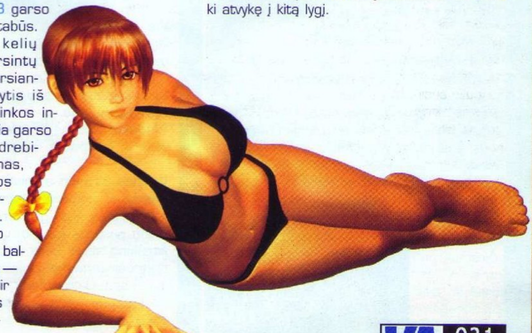


ties unikali kovos žaidimo savybė: užuot bandęs prisiminti kombinuotą ataką ar specialų judesį, naudojiesi aplinka ir būtent taip stengiesi įgyti pranašumą.

Skraidančios žuvėdros saulei leidžiantis, balti debesys sniego lygyje, neoninės šviesos gatvėse, sklandantys lapai miškuose. Nesunkiai ir ilgai galima vardinti įspūdingas Dead Or Alive 3 grafikos detales. Neįmanoma paminėti geriausios žaidimo vaizdo detalės ar bruožo. Aplinkos detalių išties daug. Norint aprašyti visas scenas, reiktų daug laiko, tačiau keletą paminėsiu. Tao lygyje veiksmas vyksta Azijos šventovėje, kurios architektūra išties puiki. Iš plytelių sudėlios šventovės grindys skyla kaskart numetus priešininką. Miško lygyje priešininkui atsitrenkus į medį, pasipila lengvas rudų lapų lietus. Kovojant nukritę lapai reaguoja tikroviškai, pagal judesius sklando aplink kovotojus. Galiausiai Hong Kongo scena, kur kova prasideda ant aukšto pastato stogo — priešininkas per keletą tarpinių nusileidžia ant žemės.

Veikėjams, kaip ir scenoms, skirta nemažai dėmesio. Veidų modeliai nepasikeitę, tačiau kostiumų detalės nuostabios. Atrodo, kad Hitomi pirštinės pasiūtos iš tikros gumos, o Ayane nindzės kostiumas — iš veltinio. Metaliniai daiktai, pavyzdžiui, baikerio Bass grandinės ar blizgantis Lei Fang suknelės drakonas, sukurti neįtikėtinai. Esant pastoviam 60 kadrų per sekundę greičiui, veikėjų judesiai atrodo itin tikroviški. Nereikia pamiršti ir tradicinio DOA standarto — puikių merginų, kurių „geros proporcijos". Tačiau dėl to žaidimas tikrai netampa lėkštas. Visos DOA 3 šlovės priešakyje — nauja žaidimo sistema.

Dead Or Alive 3 garso efektai išties nuostabūs. Neapsieita be kelių skausmingai įgarsintų permetimų, priversiančių žaidėją raukytis iš skausmo. 3D aplinkos interaktyvumas lemia garso efektų įvairovę: drebinantis grindų lūžimas, elektrinės iškrovos ir kiti unikalūs garsai girdėti nuolat. Veikėjus įgarsino normalūs japoniški balsai. Žaidimo muzika — geras elektronikos ir sunkaus gitaros skambesio mišinys.



Pastaraisiais metais Dead Or Alive serija buvo trečioje 3D kovinių žaidimų vietoje. Ją gožė Virtua Fighter ir Tekken šlovė. Šiuo metu daugelis žaidėjų Dead Or Ailve 3 vertina kaip pigaus VF virpulio ar Tekken kopiją. Vis dėlto jiems teks užsičiaupti ir pripažinti, kad atsirado ne tik konkurentas, bet ir naujas videožaidimo standartas. Dead Or Alive 3 — unikalus žaidimas, kuris tikrai pakeis požiūrį į ateities 3D muštynių kartą ir taps Xbox kokybės standartu. Sveiki atvykę į kitą lygį.

PlayStation

Driver

Nematomumas
Pagrindiniame meniu veskite: L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1.
Nesudaužyta mašina
Kur vedate kodus, veskite: R1, X, R2, R2, R2, L2, L1, L2, X, L1, L1, L2, R2.
Pabėgimas nuo policijos
Pagrindiniame meniu veskite: L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.
Mažos mašinos
Pagrindiniame meniu veskite: R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2.
Važiuoti galiniais varomaisiais ratais
Pagrindiniame meniu veskite: R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.

Dune 2000

Visas žemėlapis
Nueikite į šoninę meniu lentą ir, paspaudę X, veskite: kvadratas, apskritimas, X, trikampis, trikampis, kvadratas.
Pinigų kodas
Vedant šį kodą, teks naudoti analoginį valdymo pultelį. Nueikite į šoninę lentą ir, paspaudę X, veskite kodą: X, kvadratas, trikampis, apskritimas, kvadratas, X.

Hogs of war

Veskite šiuos kodus kaip savo vardus:
MARDY PIGS — lygio pasirinkimas.
NAUGHTY PIGS — kiaulės pagalbininkės.
PRYING PIGS — pažiūrėti FMV seką.
WATTA PORK — papildoma FMV seka.

Mission Impossible

Pasirinkite „Load GAME" ir veskite vieną iš šių kodų, nekreipdami dėmesio į užrašą „Bad password":
BIONICJUMPER — **ypatingi šuoliai**.
SCAREDSTIFFF — **atšaukti visus kitus kodus**.
GOOUTTAMYWAY — **turbo režimas**.
IMTIREDTODAY — **lėtų judesių režimas**.
SEECOOLMOVIE — **pamatyti FMV seką**.

Red Alert

Branduolinis ginklas: apskritimas, X, apskritimas, trikampis, kvadratas, trikampis.
Papildomi pinigai: kvadratas, kvadratas, apskritimas, X, trikampis, apskritimas.
Laimėkite papildomų galimybių
Įveikę lygį spauskite: X, kvadratas, kvadratas, apskritimas, trikampis, apskritimas X, apskritimas, trikampis, trikampis, apskritimas, X.

Syphon Filter 3

Lengvas žaidimas
Įveikę žaidimą vieną kartą, atrakinsite kodų opciją. Žaiskite bet kurį mini žaidimą ir galėsite pasirinkti lengvesnį žaidimą.
Superagento lygis
Norite būti superagentas? Įveikite žaidimą ir atrakinsite superagento lygį. Žaisdami bet kuriame lygyje, nuspauskite pauzę ir pasirinkite superagento žanrą: taip priešus nušausite vienu šūviu.

Spec ops: Stealth patrol

Sustabdykite žaidimą ir kartu nuspauskite L1 + L2 + R1 + R2. Tada veskite kodus:
Apskritimas, kvadratas, trikampis, X — **nesibaigiantys šoviniai**.
Apskritimas, kvadratas, kvadratas, apskritimas — **žvėrys neatakuoja**.
Apskritimas, apskritimas, X, X — **lengvai gauti ginklų**.
Trikampis, apskritimas, kvadratas, kvadratas — **lygio pasirinkimas**.
Trikampis, X, X, X — **pirmasis ypatingas šovinys**.
Trikampis, trikampis, X, X — **visa gyvybė**.
X, trikampis, kvadratas, apskritimas — **nematomumas**.
X, X, trikampis, trikampis — **visi ginklai**.
X, X, X, trikampis — **antras šovinys ypatingas**.
Nepažeidžiamumas: vietoj savo vardo surinkite ROCKSTAR, tada žaisdami padarykite pauzę — grįžęs į žaidimą, būsite nepažeidžiamas.

Need for speed 5: Porshe 2000

Kad galėtumėte greitai vesti kodus, jums reikės kreditų: į dešinę, į kairę, į viršų, į apačią, apskritimas, kvadratas. Tada veskite šiuos kodus:
Moderni era — vietoj savo vardo veskite BEEM.
Auksinė era — vietoj savo vardo veskite BEEG.
Šeštoji misija vairuojant GT2 mašinytę — vietoj savo vardo veskite PALF.
Devintoji misija vairuojant 917K mašinytę — vietoj savo vardo veskite PALI.

Army men 3D

Visi ginklai
Pradėkite naują žaidimą ir, nuspaudę pauzę, veskite: kvadratas, apskritimas, R1, L1, R1+R2. Kodą turite įvesti ne ilgiau kaip per dvi sekundes.
Nematomumas
Pradėkite žaidimą ir, nuspaudę pauzę, veskite: kvadratas, apskritimas, L1, L1+L2.
Vaizdas pirmojo asmens akimis
Žaisdami spauskite „Start" + apskritimas + kvadratas. Kad grįžtumėte į žaidimą, vėliau paspauskite „Start".
Atrakinti visas karo vietas
Pagrindiniame meniu išsirinkite „Difficulty" ir čia spauskite: trikampis, kvadratas, apskritimas. Tada paspauskite L1+L2, trikampis.

PlayStation

Twisted Metal Black

Žaisdami spauskite L1+L2+R1+R2 ir veskite kodus:
Kad žudytų vienu šūviu: X, X, į viršų.
Nesibaigiantys šoviniai: į viršų, X, į dešinę, apskritimas.
Superkulkos: X, X, trikampis.
Nepažeidžiamumas: greitai spauskite į dešinę, į kairę, žemyn, į viršų. Jei gerai įvedėte kodą, ekrano viršuje turi pasirodyti frazė „Invulnerability On". Norėdami išjungti šią papildomą galimybę, visą kodą veskite iš naujo.
Iškeisti šovinius į gyvybę: (greitai spauskite) trikampis, X, kvadratas, apskritimas. Jei viską atlikote gerai, ekrane pasirodys frazė „Weapons For Health".

Virtua Fighter 4

Keisti pagrindinio meniu foną: OPTIONS – SETTINGS – GAME. Tada spauskite L1+R1.
Klasikinė pergalės poza
Naudokite sukurtą kovotoją. Įveikę antrą lygį, spauskite: smūgis kumščiu + spyris koja + apsauga. Kai laimėsite, jums parodys klasikinę pergalės pozą (taip galima elgtis ir įveikus trečią lygį, tik reikia spausti: smūgis kumščiu + spyris koja).
Gaukite treniruočių lygio trofėjų: valdydami sukurtą žaidėją, įveikite visus treniruočių lygius, ir nedidelis trofėjus visada bus ekrane (galėsite džiaugtis).
Tapti Dural: nugalėkite ją KUMITE lygyje ir galėsite drauge su ja žaisti VERSUS lygyje.

Max Payne

Atrakinti lėtesnius garsus
Paspaudę pauzę, veskite: L1, L2, R1, R2, trikampis, kvadratas, X, apskritimas.
Nepažeidžiamumas
Paspaudę pauzę, veskite: L1(2), L2(2), R1(2), R2(2).
Visa amunicija
Paspaudę pauzę, veskite: L1, L2, R1, R2, trikampis, apskritimas, X, kvadratas.
Lygio pasirinkimas
Žaiskite žaidimą iki A1 tunelio, tada grįžkite į pagrindinį meniu ir veskite: į viršų, į apačią, į kairę, į dešinę, į viršų, į kairę, į apačią, apskritimas.
Gaukite aštuonis žudikus
Paspaudę pauzę, veskite: L1, L2, R1, R2, trikampis, apskritimas, X, apskritimas.

TOMB RAIDER ISTORIJA II dalis

Baigiamieji žodžiai ir žvilgsnis į ateitį

Tęsiame 4-tame numeryje pradėtą spausdinti Tomb Raider istoriją. Šiame numeryje siūlome pasiskaityti apie kelias smagias smulkmenas, tiesiogiai su žaidimu nesusijusias. Taip pat rasite ir naujausios žaidimo dalies Tomb Raider: The Angel of Darknes anonsą.

Tomb Raider žaislai

Toybiz

Toybiz buvo pirmoji kompanija, pasisiūliusi sukurti Laros Croft lėlę. Lėlė buvo 12,5 cm ūgio, kainavo apie 6 JAV dolerius. Pirkėjai galėjo rinktis skirtingai apsiginklavusią — Uzi, M-16, Tompsonas — lėlę.

Playmates

Matyt, Toybiz sėkmė neleido ramiai gyventi Playmates vyrukams, kurie irgi ėmėsi gaminti Laros Croft lėles.

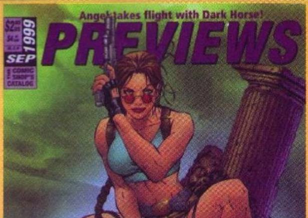
Ši kompanija į reikalą žiūrėjo kiek rimčiau, ir parduotuvėms buvo pasiūlyti net aštuoni skirtingi komplektai. Playmates komplektą sudarė Laros Croft lėlė, ginklas ir koks nors priešas (pavyzdžiui, tigras arba ryklys) arba papildoma amunicijos detalė. Šių lėlių ūgis — 13–22 cm, kaina — 10–20 JAV dolerių.

Kolekcionuojamos kortos

Lietuvoje kortų ir kortelių manija siaučia ne per seniausiai, tad kolekcinės Tomb Raider kortos mūsų rinkos taip ir nepasiekė. Gaila, nes jos išties gražios.

Komiksai

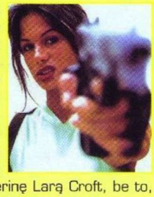
Pirmą kartą komiksuose Lara apsilankė viešnios teisėmis: keliskart pasirodė užsienyje populiarioje Witchblade komiksų serijoje. Kiek vėliau, 1999 metais, kompanija Top Cow Productions (kartu su Eidos Interactive) ėmė leisti Tomb Raider komiksų seriją. Scenarijus kūrė Danas Jurgensas. Ši serija vis dar leidžiama.



Prancūzijoje taip pat leidžiamas komiksas Dark Aeons (tamsiosios amžinybės), kurio pagrindinė herojė — Lara Croft. Deja, ši serija neverčiama į kitas kalbas, taigi ja mėgautis gali tik prancūzai.

Tomb Raider mažulės

Baigdamas norėčiau trumpai papasakoti apie merginas, bent jau trumpai pabuvusias Laros Croft kailyje.



Bene populiariausia mergina — **Rhona Mitra**. 1996 m. ji pirmoji persirengė Laros Croft drabužiais ir pozavo tarptautinėje E3 parodoje. Tuomet pusiau indei, pusiau anglei Rhonai buvo 24-eri. Mergina tapo populiari, nes buvo išties panaši į kompiuterinę Larą Croft, be to, labai rimtai dirbo. Apie Rhoną, kaip ir apie visus populiarius žmones, ėmė sklisti gandai. Buvo kalbama, kad jos tėvas (gerbiamas plastinės chirurgijos specialistas) atliko dukteriai krūtų operaciją. Netrukus Rhona oficialiai paneigė gandus, ir skandalas nurimo.

Nepaisant to, kad Core pasamdė Rhoną Mitrą tik pozuoti (kita veikla buvo griežtai uždrausta), mergina davė keletą trumpų interviu spaudai. Dėl to fanai ją dar labiau pamėgo, taigi žinia, kad Rhona ir Core keliai išsiskyrė, daugelį nuliūdino.

Netrukus Core pristatė naują modelį. Tai buvo prancūzė Vanesa Demuy. Ši mergina taip ir nepelnė simpatijų. Bėda ta, kad jos akyse nešvytėjo Laros Croft azartas ir ugnelė. Vanesos nuotraukos buvo gana šaltos, joms trūko gyvybės. Tokia Lara Croft priminė katalikų gimnazijos gimnazistę...

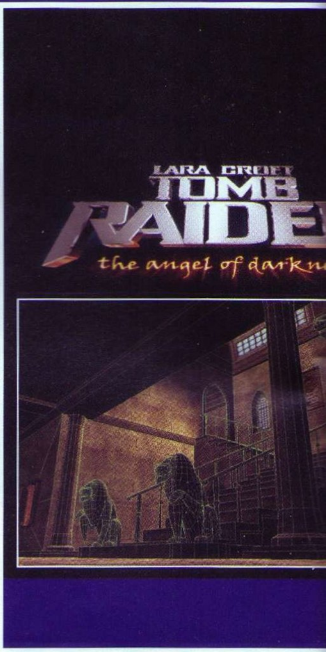
1998-ųjų E3 parodoje Laros Croft drabužiais pasipuošė nauja mergina — amerikietė Nell McAndrew. Ji pati susigadino savo „popierius", mat netrukus po parodos sutiko dalyvauti „Playboy" fotosesijoje. Nell nuotraukos puošė 1999 m. rugpjūčio mėnesio „Playboy" viršelius. Mergina vilkėjo karo spalvomis išmargintą bikinį, o užrašas skelbė: „Tomb Raider — Nell McAndrew ir Lara Croft NUOGA." Be to, žurnale šalia Nell nuotraukų buvo išspausdinta ir kompiuteriu nupieštos tikrosios Laros Croft nuotrauka. Aukščiausiasis Londono teismas „Playboy" leidėjams nurodė lipdukais užklijuoti visus užrašus ir paveikslius su Tomb Raider (lipdukais buvo apklijuoti tik Didžiajai Britanijai skirto „Playboy", leidžiamo 20 000 egz. tiražu, egzemplioriai). Core Design patikėtinis Džordžas Hameris Aukščiausiajam teismui įrodė, kad „švarutėlis Laros vardas, paminėtas „Playboy" žurnale, bus suterštas visiems laikams". Nepaisant šio įvykio, nei Core Design, nei Eidos Interactive daugiau niekada nesibylinėjo su „Playboy".

1999-ųjų E3 parodoje ir vėl buvo pristatyta nauja mergina — 25-erių olandė Lara Weller. Nors dirbo gerai, Weller nebuvo pripažinta. Matyt, tokio nepripažinimo priežastis — kaip tik tuo metu pasirodžiusios McAndrew nuotraukas. Tiems, kas jas pamatė, apsirengusi Lara tapo neįdomi. Būtent 1999 ir baigėsi Laros Croft modelio paieškos. Netrukus paaiškėjo, kad filme Tomb Raider Laros vaidmenį atliks Angelina Jolie — tobuliausias, Eidos ir Core manymu, Laros įsikūnijimas.

Atrodytų, jau pats metas tarti barbėms sudie ir išskėstomis rankomis pasitikti didįjį kiną...

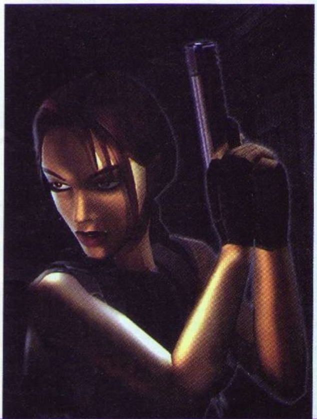
Tačiau ne: Eidos vėl paskelbė konkursą, kuriame renkamas naujasis Laros Croft veidelis.

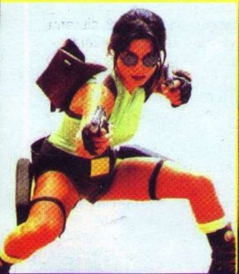
Mes jau žinome konkurso rezultatus. Konkursą laimėjo Jill de Jong iš Olandijos. „Sužinojusi, kad laimėjau konkursą, vos užmigau. Aš iš tiesų labai troškau pabūti Lara Croft. Kai man paskambino Eidos atstovai ir pranešė apie pergalę, dar ilgai netikėjau tuo, ką išgirdau. Tuojau pat paskambinau savo tėvams ir į agentūrą. Tai, kas įvyko, galutinai suvokiau tik automobilyje, važiuodama matuotis rūbų", — pasakojo Jill.

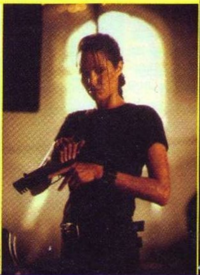


Jau penkerius metus viso pasaulio žaidėjai žaidžia iš esmės beveik nesiskiriančius Tomb Raider žaidimus. Šiaip ar taip, viskam ateina galas. Senajam Tomb Raider — irgi, mat į sceną žengia naujos kartos žaidimas. Core ir Eidos kuria naują projektą Tomb Raider: Angel of Darknes. Jų darbo vaisiai jau matyti. Tiesą sakant, jie vilioja.

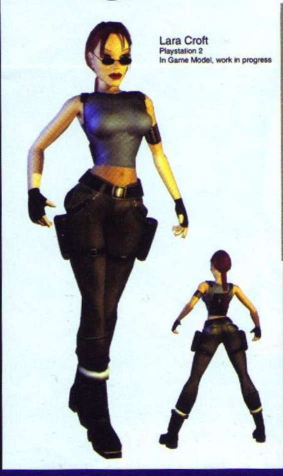
Naujos kartos Tomb Raider atrodys tiesiog pribloškiančiai (taip nusprendėme, peržvelgę keletą naujai iškeptų paveiksliukų). Apie žaidimo įdomumą, siužetą ir kitus elementus kalbėti dar ankstoka, bet vis dėlto...

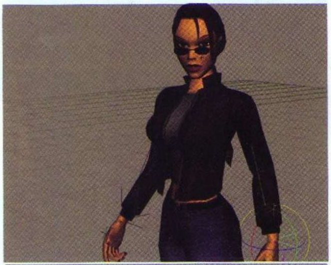






Angel of Darkness





Žmonės kalba, kad tai bus nuostabu...

Pasak pačių kūrėjų, naujausia žaidimo dalis Tomb Raider pasaulyje taps revoliucija. Revoliucijos idėjomis dvelks ne tik žaidimo grafika ar garsas. Kūrėjai žada visai kitokį žaidimo lygį... Core atstovai teigia, kad iš senųjų Tomb Raider liks tik Lara Croft. Visa kita bus nauja, nematyta ir negirdėta.

Pradėkime nuo to, kad Lara jau nebebus nutrūktgalvė nuotykių ieškotoja. Žaidimo pradžioje ji, eilinė civilė, keliaus į Paryžių aplankyti savo draugų. Veiksmas prasideda Larai tik atvykus į miestą. Nei iš šio, nei iš to Lara apkaltinama įvykdžiusi nusikaltimą, kurio, žinoma, ji nepadarė (hm... girdėta istorija :-)). Lara nuo šio cirko bėga, o ją vaikosi tiek teisėsaugos organai, tiek slapti konspiratoriai... Pirmoji žaidimo dalis (visą žaidimą sudaro keturios dalys) tokia ir bus: Lara, tapusi visuomenės priešu Nr. 1, slapstysis gražiajame įsimylėjėlių mieste ir narplios pirmąsias mįsles, bandydama išsiaiškinti, kas yra slaptieji jos priešai. Žinoma, Tomb Raider nebūtų Tomb Raider, jei nebūtų senovinių iškasenų ir vertybių, tad pasiruoškite apsilankyti Luvre, iš kur reikės šį tą pavogti...

Pasibaigus pirmajai žaidimo daliai jau suvoksite, kas vyksta, o bėglė Lara taps puolėja. Antroji žaidimo dalis žada daug veiksmo (kūrėjai žada, kad antra dalis bus nuogas ir kietas action, ir nesitikėkite jokių nuotykių) — prasidės kontrataka. Tik trečioji žaidimo dalis pasuks senojo Tomb Raider žanro link. Nepaisant to, kad viršų vis dar ims action, jau bus ir nuotykių, ir puzzle elementų. Ankstesniuosius Tomb Raider žaidimus labiausiai primins ketvirta (t. y. paskutinė) dalis. Žaidimui baigiantis action užtaisas pamažu išgaruos, jį pakeis exploration, puzzle ir nuotykių mišinys.

Kitaip nei ankstesnėse TR serijose, šioje dalyje bus galima valdyti ne tik Larą. Kūrėjai pažadėjo Larai partnerį — seną jos draugelį, tikrą didvyrį Kurtį. Core Design vaikinai į Kurčio parakines planuoja įberti daug parako, nes tikisi, kad vyruką teigiamai įvertins žaidėjai (jei tik įvertins :-)). Tada Kurtis turėtų šansų tapti pagrindiniu atskiro žaidimo personažu.

Grįžtant prie žaidimo grafikos, norėtųsi paminėti, kad kūrėjai siekia tikslo visiems parodyti, kaip turi būti kuriami žaidimų lygiai. Pasak kūrėjų, Paryžius turėtų būti toks realistiškas, kad bus sunku jį atskirti nuo tikro. Be to, planuojama sukurti tokį miestą, kad žaidėjęs galėtų įlipti per visus langus. Žinoma, tai smulkmena, bet maloni. Tokios žaidimo galimybės žada, kad lygius bus galima įveikti keliais būdais. Vadinasi, turėtų pagyvėti šiame žaidime dar tik gimstantis stealth žanras.

Pati Lara bus pekeista iš esmės. Pasak kūrėjų, naujoji Lara judės daug tikroviškiau, bus puikiai animuota. Beje, ji jau dabar turi keturis skirtingus drabužius komplektus. Pasirodžius žaidimui jų gali būti ir daugiau :-). Žaidimo veiksmą lems jūsų komandos Larai. Sakykime, žaidimo pradžioje, užuot slapstęsis Paryžiaus gatvėse, jūs tiesiog bėgsite (kuo greičiau, tuo geriau ;-)). Pagaliau galėsite vadinti Larą tiesiog puikia bėgike — ji galės toli nubėgti visai nepavargdama. Šios taisyklės turėtų galioti šokinėjant, ritinėjant, naudojant ginklus ir t. t. Beje, kai kurių sugebėjimų reikės tam, kad rastumėte keletą itin kruopščiai paslėptų secret place vietelių. Pasak žaidimo kūrėjų, tik patys rimčiausi, labai susikaupę ir gebantys apgalvoti keletą žingsnių į priekį žaidėjai galės patirti visą Tomb Raider: Angel of Darkness teikiamą ma-

lonumą. Tiems, kas žais nemąstydami, kūrėjai siūlo tiesiog azartišką ir nuotaikingą palakstymą negudraujant.

Tai dar ne visi pakeitimai ar patobulinimai, nes daugelis pikantiškų naujos kartos žaidimo detalių vis dar slepiamos. Mūsų nuomone, pikantiškausias naujienas kūrėjai saugo E3 parodai.

Nepaisydami oficialių Core pranešimų, galime teigti, kad žaidimas jau sukurtas iki galo ir veikia (omenyje turime PS 2 sistemą). E3 paroda bus pirmas kartas, kai žaidėjai ir apžvalgininkai galės tinkamai įvertinti žaidimą. Būtent tada sužinosime, ar Core teigimai, kad naujoji Tomb Raider dalis — naujos kartos žaidimas, yra tikri, ar tai tiesiog eilinis tęsinys. Aišku, neturėtume nustebti, sužinoję, kad Angel of Darkness — prastas žaidimas, nes pakanka vien Tomb Raider pavadinimo, kad žaidimas būtų laikomas hitu. Antra vertus, paskutinioji Tomb Raider dalis buvo sukurta beveik prieš dvejus metus, taigi galime tikėtis šio to įspūdingo... Tikėkimės ir laukime :-)...

Jau pasirodė darbinė žaidimo Delta Force: Urban Warfare versija. Trumpai papasakosime tai, ką žinome.

Į Delta būrį patenka geriausi 82-ojo karinių oro pajėgų korpuso, specialiosios paskirties žaliųjų berečių būrio ir JAV reindžerių kariai. Delta būryje kariai ruošiami dalyvauti specializuotos žvalgybos, įkaitų gelbėjimo ir kitose antiteroristinėse operacijose. Žaidimo veiksmas vyksta mūsų dienomis, žaidėjai valdo Džoną Karterį, patyrusį Delta būrio operatyvininką. Kaip visada, į mūšio lauką mūsų herojus išsiunčiamas vienas. Jo tikslas — išardyti kelių galingiausių pasaulyje teroristų grupuočių sąjungą.

Delta Force žanras — šaudyklė pirmojo asmens akimis.

Pirmiausia mus nuvylė žaidimą slegianti tamsa. Be to, žaidimas atrodo taip, lyg viskas jame būtų sukurta iš žvyro. Tokie buvo beveik visi pirmieji PlayStation žaidimai, tačiau dabar net prasčiausi žaidimai blizga kiek daugiau. Būtent šio blizgesio stinga Delta Force.

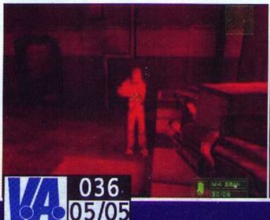
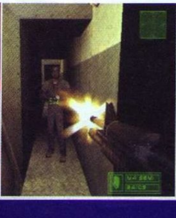
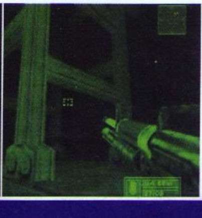
Džonas turi ne tik ginklų, bet ir kitų įrenginių, pavyzdžiui, PDA, demonstruojantį patalpų planus, tobulą ryšio įrangą, leidžiančią bet kokiomis sąlygomis susisiekti su baze ir t. t.

Tyrinėjant pirmuosius žaidimo lygius, pasirodė, jog tai eilinė PS šaudyklė, bet iš tikrųjų žaidimas teikia daugiau galimybių.

Nepaisant „žvyruotos" aplinkos, objektai patrauklūs. Lygiai kimšte prikimšti įvairių dėžių, kėdžių, stalų, kompiuterių ir protingų niekdarių. Visi priešai išmano kovos strategiją, be to, netinginiauja: pritupia, pasislepia už kampo, sukelia visuotinį sąmyšį.

Delta Force atsiliepė ir į paskutinės mados šauksmą: šis žaidimas — kelių žanrų mišinys. Stealth pėdsakai ryškiausi. Žaidėjas turi puikias sąlygas prasmukti pro priešus nepastebėtas. Pavyzdžiui, nupylę niekšelį (žinoma, tam naudojami ginklai su duslintuvais) galite jį nutempti į kokį nors tamsų kampą, kur jo tikriausiai niekas neras. Čia, kaip MGS žaidimuose, sukėlę triukšmą galėsite nukreipti sargybos dėmesį. Smagu, kad žaidžiant dūžta lempos ir užgęsta šviesa — būtent tokiais atvejais praverčia naktinio matymo įranga. Kad ir kokį ginklą naudotumėte, visada galėsite šiek tiek priartinti vaizdą ir taikliai atakuoti.

Šiandien žinome tik tiek. Sužinoję ką nors daugiau, būtinai jus informuosime.

Gran Turismo 4

Naujausiame japonų žurnalo Famitsu numeryje Sony Computer Entertainment pranešė, kad jau pradėtas kurti Gran Turismo 4 PlayStation 2 konsolei. „Mes jau kuriame žaidimą ir planuojame jį išleisti 2003 m. pabaigoje. Kol kas darbai juda lėtokai, nes vis dar liejame prakaitą, kurdami Gran Turismo Concept užsienio versijas. Kai tik baigsime GT Concept, iš karto pulsime prie GT4. Šiuo metu GT4 žaidimo kūrimas greičiau primena eksperimentą, tačiau tikimės, kad pirmieji GT4 lygiai ir automobiliai pasirodys dar šiemet", — pasakojo kompanijos atstovas.

Lilo and Stitch

SCEA pranešė, kad planuoja kurti žaidimą netrukus pasirodysiančio filmo Lilo and Stitch (Walt Disney) motyvais. Numatyta, kad filmas pasirodys šią vasarą. Pagrindinius personažus įgarsins Ving Rhames ir Tia Carrere. Filmo siužetas — jaunos havajietės Lilo ir jos šuniuko nuotykiai. Lilo priglaudžia gatvėje pasiklydusi šunytį ir pavadina jį Stiču. Pasirodo, jog iš tikrųjų Stičas — ne šunytis, o ateivis iš kosmoso, tiksliau, žudymo mašina, bėganti nuo persekiotojų.

Planuojama, kad žaidimas turėtų atitikti Crash Bandicoot serijos dvasią. Visų žaidimo lygių pagrindas bus filmas, o visa aplinka, remiantis per metų metus sukaupta patirtimi, bus kuriama 3D. Kūrėjai žada blizgančią kompiuterinę-animacinę grafiką, didelę kadrų seką ir gražias spalvas. Žaidimo esmė — standartinis platforminis veiksmas: bėgioti, strakséti ir rinkti įvairius niekučius. Žaidėjai pakaitomis valdys tai Lilo, tai Stich, be to, žadami ir mini žaidimai, ir papildomi malonumai: ištraukos iš filmo, originalūs piešiniai ir t. t.

Lilo and Stich PSone sistemai planuojama išleisti jau birželio mėnesį...

Devil May Cry

Devil May Cry kūrėjas Shinji Mikami pasakojo, kad visa Devil May Cry komanda jau senokai kuria naują žaidimą Project Devil. Deja, kol kas dar nežinoma, ar Project Devil bus savitas Devil May Cry 2, ar visai naujas projektas. Mikami užsiminė, kad naujame žaidime Dante tikrai nebebus pagrindinis veikėjas. Kūrėjai pažadėjo netrukus pateikti išsamesnės informacijos apie Project Devil.

Infogrames gavo Matricą

Interplay Entertainment pranešė, kad jau pasirašė sutartį su prancūzų Infogrames dėl Shiny Entertainment pardavimo (numatyta kaina — maždaug 47 milijonai dolerių). Kartu su šiuo pirkiniu Infogrames įgyja teisę kurti žaidimus, kurių pagrindas — itin populiarus filmas The Matrix ir netrukus pasirodysiantys The Matrix Reloaded bei The Matrix Revolutions. „Mūsų nuomone, Interplay, parduodami Shiny, sudarė puikų sandorį. Kompanija taps stabilesnė, turės daugiau laiko bene sėkmingiausiems šių laikų žaidimams Baldur's Gate ir Icewind Dale kurti", — teigė Herve Caen, vienas iš Interplay vadovų.

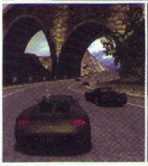
Žinoma, pardavusi Shiny Entertainment, Interplay vis dar turi keletą kompanijų. Norėtųsi paminėti Fallout ir Icewind Dale kūrėjus Black Isle Studios, taip pat Digital Mayhem, sukūrusius Giants: Citizen Kabuto PS2 konsolei.

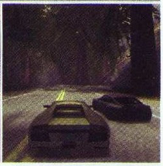
Naujas garso varikliukas debiutuos Madden NFL 2003 žaidime

EA pranešė, kad ateityje pasirodysiančiame žaidime Madden NFL 2003 prie John Madden prisijungs naujasis komentatorius Al Michaels. Bene didžiausia žaidimo naujovė — naujas audiovarikliukas. Varikliuką planuojama pristatyti šių metų E3 parodoje. Pagrindinis naujo EA produkto tikslas — nustatyti naujus aukštos kokybės standartus ir sukurti itin realistiškus sporto žaidimų komentatorius. Pasak kūrėjų, žaidėjams atrodys, jog visos varžybos komentuojamos atskirai. Be to, žadama, jog komentatoriai atidžiau seks varžybų veiksmą, aptarinės gerus ir blogus atskirų žaidėjų veiksmus, pasirinktą žaidimo strategiją.

Madden NFL 2003 versijos PS2, Xbox ir GameCube konsolėms turėtų pasirodyti dar prieš prasidedant tikrajam NFL turnyrui.

Need for Speed — visiems





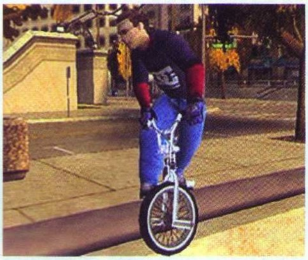
Electronic Arts pranešė, kad netrukus pasirodysiantis Need For Speed: Hot Pusruit 2, kuriamas PS 2 konsolei, turės ir GameCube, Xbox bei PC versijas.

Kaip ir ankstesnėje Hot Pursuit dalyje, žaidėjai, tapę policininkais, trukdys lenktyniauti arba laužys įstatymus, sėdėdami už eilinio automobilio vairo. Tikėkitės ne tik pažįstamų quick race, hot pursuit, championship ir single chalenge režimų, bet ir Top Cop. Naujasis režimas siūlo žaidėjui tapti greitkelio patruliu ir sudalyvauti 30-yje lenktynių. Planuojama pateikti net 20 skirtingų trasų.

Numatoma, kad ir automobilių žaidime bus daugiau, tiesa, kol kas kalbama apie dvidešimt. Remiantis paskutiniais duomenimis, žaidėjai tikrai galės pavairuoti Ferrari 360 Spider, Lamborghini Murcielago ir Porshe Carrera GT.

PS 2 žaidimo versija kuriama Kanadoje, Black Box studijoje. Versijas kitoms konsolėms kuria EA Seatle studija. Žaidimą planuojama išleisti vasaros gale. Nors tiksli Hot Pursuit 2 išleidimo data oficialiai dar nepaskelbta, kai kurios online parduotuvės teigia, jog žaidimas pasirodys rugsėjį.

Dave Mirra sutartis galios dar penkerius metus



Acclaim pratęsė sutartį su profesionaliu BMX dviratininku Dave Mirra. Dar penkerius metus galiosianti sutartis garantuoja, kad Dave Mirra savo šalmą ir dviratį dar penkerius metus puoš Acclaim logotipu. Aišku ir tai, kad žaidėjai išvys dar ne vieną Dave Mirra Freestyle BMX serijos tęsinį.

Serijos kūrėjai Z-Axis šiuo metu kuria Dave Mirra Freestyle BMX 3. Turi pasirodyti šio žaidimo versijos PS2, Xbox ir Gamecube konsolėms. Naujame žaidime bus 17 geriausių BMX dviratininkų, tarp jų, žinoma, ir Dave Mirra. Jau dabar kalbama, kad žaidime bus 10 lygių, nepriekaištinga animacija, o dviratininkai judės naujoviškai. Žaidėjai gali tikėtis daugiau nei 1700 triukų.

Artimiausiuose VA PlayStation numeriuose apie Dave Mirra 3 rašysime daugiau. Šiuo metu Acclaim ruošiasi išleisti dar vieną alternatyvaus sporto žaidimą Aggressive Inline. Šio žaidimo kūrėjas — jau minėtoji Z-Axis. Numatyta, kad Aggressive Inline pasirodys tik po gero pusmečio.

Jurassic Park — Theme Park klonas?

Infogrames pranešė, kad naująją Jurassic Park dalį PS2 ir Xbox konsolėms kurs kompanija Blue Tongue Software. Jurassic Park — kelių tradicinių statymo žanro žaidimų mišinys, primenantis SimCity, tačiau bus ir specifinių misijų. Žaidimo tikslas — sukurti ir pastatyti tobulą dinozaurų parką.

„Universal Interactive žavisi naujuoju Blue Tongue AI ir animacijos varikliuku, leidžiančiu sukurti tikroviškai atrodančius ir besielgiančius dinozaurus", — sakė Universal Interactive prezidentas Džimas Wilsonas.

Planuojama, kad Jurassic Park siūlys žaidėjams 3D erdvėje sumodeliuotas džiungles ir dinozaurus. Žaidimo turėtų sudaryti 12 puikių ir įkvepiančių misijų. Jurassic Park numatyta išleisti IV 2002 metų ketvirtyje. Turėtų pasirodyti tiek PS2, tiek Xbox versijos.

C–12: Final Resistance

SCEA galutinai patvirtino savo ketinimus išleisti C–12: Final Resistance PS one konsolei. Žaidimą kuria SCEE Cambridge studio (MediEvil, MediEvil 2).

Pakartosime jau kelis kartus girdėtą istoriją apie tai, kaip ateiviai užima žemę ir paverčia žmones nieko nemąstančiais dronais. Dronai turi darbuotis karbono kasyklose. Kadangi ateiviams taip reikalingas karbonas, jo vardu pavadintas netgi žaidimas — C–12 (karbono numeris cheminių elementų lentelėje).

Žaidėjai valdys pasipriešinimo judėjimo narį Railį Voganą ir turės išgelbėti žemę nuo artėjančios pasaulio pabaigos. Apsiginklavęs įspūdingais ginklais Railis privalo įvykdyti užduotis: surinkti nurodytus daiktus ir nužudyti sutiktus ateivius.

Žaidimo pagrindas — iš esmės pakeistas MediEvil variklis. Atvirai pasakius, vaizdelis tikrai įspūdingas. Žaidimo išleidimo data atidėta. Motyvuojama tuo, jog reikia daug ką patobulinti. Numatyta, kad C–12: Final Resistance Amerikoje pasirodys birželio mėnesį.

Greitis ir karštis, skirtas PS2

Kompanija THQ Inc. pranešė kurianti naują žaidimą PlayStation 2 konsolei. Pavadinimas kol kas nepatvirtintas, tad žaidimas vis dar (kaip ir ankstesnis) vadinamas Hot Wheels. Parduotuvėse pasirodys šių metų rudenį.

Intro

Hot Wheels sukūrė kompanija Beyond Games, car combat žaidimų serijos supirkėja. Žaidime nerasite nei įprastų lenktynių mašinomis, nei jau pabodusių trasų. Čia turėsite savo misiją, be to, važinėsite tamsiame futuristiniame pasaulyje. Hot Wheels skirtas absoliutiems videožaidimų fanams ir lenktynių gerbėjams.

Nuomonės

„THQ ir Beyond Games kartu dirbo tam, kad žaidėjus apimtų tikrų lenktynių pojūtis. Tikras jausmas — Hot Wheels esmė. 3D žaidimo pasaulyje išvysite kaskadinius triukus, susidūrimus liepsnose, mirties kilpas", — pasakoja Michael Rubinelli, THQ produktų tobulinimo skyriaus viceprezidentas. „Net ir išrankiausi žaidėjai turės kuo stebėtis", — sako M. Rubinelli.

„Šis žaidimas — visų THQ talentų sintezė, — mano Amy Boylan, kompanijos Mattel New Media Boys/Entertainment viceprezidentė. — THQ žaidimą ištobulino, todėl naujus pojūčius PS2 turėtojams garantuojame." A. Boylan teigimu, žaidėjams, norintiems įveikti vingiuotus kelius ar mirties kilpą, peršokti kliūtis, reikės įgūdžių. „Šie sunkumai turėtų suvilioti tikruosius lenktynių gerbėjus ir įvairaus amžiaus Hot Wheels fanus", — neabejoja Boys/Entertainment atstovė.

Apie žaidimą

Hot Wheels sukurtas PlayStation 2 konsolei, nors ateityje planuojama išleisti ir Nintendo GameCube bei GameBoy Advance variantus. Kaip sako kūrėjai, Hot Wheels — tai greitis, įspūdingos lenktynės ir pati tikriausia mašinų kova trasoje.

Trumpas siužetas: kai vietinė niekšelių gauja užima Monument City, žaidėjai, naudodamiesi įgūdžiais ir turimomis mašinomis, privalo sunaikinti priešą ir grąžinti miesteliui ramybę. Tikrąjį Hot Wheels skonį galima pajusti tik įveikus „Kryžiaus kelius".

Šešiuose žaidimo lygiuose — 30 misijų. Monument City siūlo žaidėjams ir didžiules mirties kilpas, ir slaptas gatveles, ir kt. Žaidime rasite 35 autentiškas Hot Wheels mašinas.

Keli faktai

Žaislų pasaulyje Hot Wheels mašinos atsirado 1968–aisiais. Po 30 metų Hot Wheels vardą jau žinojo ir pramogų, ir verslo atstovai.

Daugelis suaugusiųjų namuose turi nemažas Hot Wheels mašinų kolekcijas, vadinamąsias Cool Collectibles.

Filmų sezonas prasideda

Dead or Alive

Meninių filmų kūrėja Mindfire Entertainment visai neseniai pradėjo filmuoti istoriją, kurios pagrindas — The House of the Dead. Dabar kompanija praneša, kad įsigijo teises pagal videožaidimą Dead or Alive kurti TV laidą ir filmą.

DOA–The Movie planuojama rodyti jau kitais metais. Filmas, tiesą sakant, pasirodys itin greitai. Tam įtakos turi netrukus pasirodysiantis Dead or Alive serijos žaidimas. Planuojama, kad nuo 2004 metų tiesioginiame eteryje bus transliuojamos ir televizijos laidos. Dabar Mindfire stengiasi gauti šių dviejų projektų scenarijus.

Silent Hill, Metal Gear Solid

Neseniai interneto tinklapiuose buvo paskelbta, jog New Line kino studija įsigijo teisę kurti filmus pagal Konami žaidimus. Sklido gandai, kad su New Line dirba kompanija Dark Aura Entertainment: atseit šios dvi firmos drauge planuoja kurti naujus filmus. Netgi buvo pateiktas interviu su šios kompanijos atstovu. Deja, viskas išgalvota.

New Line ir Konami atstovai garantavo, kad kol kas nėra sudarę sutarčių, todėl Silent Hill arba Metal Gear filmai pasirodys (jei išvis pasirodys) tikrai negreitai.

Pokemon 4

Miramax Films įsigijo teisę kurti Pokemon 4: The Movie—Celebi: A Timeless Encounter (platinti už Azijos ribų). Tai jau ketvirtas filmas, kurio pagrindas — Nintendo RPG žaidimų serija. Jungtinėse Valstijose Pokemon 4 pasirodys šių metų pabaigoje.

Pasak Miramax pirmininko Harvey Weinstein, Pokemon 4 projektas — džiugus įvykis: „Mes džiaugiamės galėdami dirbti su Shogakukan ir Pokemon USA. Videožaidimo gerbėjams kartu pristatysime naujus Pokemon herojus, taip pat ir Celebi. Tai puikus filmas visai šeimai."

Max Payne

Televizijos šou The Shield sumanytojai kurs filmą apie Max Payne.

Shawn Ryan, pagrindinis FX TV laidos kūrėjas, gavo leidimą pagal Max Payne siužetą kurti meninį filmą. „Max Payne — nepakartojamas personažas, jau dabar turįs daugybę gerbėjų, — sako Ryan. — Kaip rašytojas ir kaip žaidėjas buvau pamalonintas, kai man pasiūlė imtis MP."

Pagrindinis žaidimo herojus dirba narkotikų skyriuje. Veikdamas slapta, jis išsiaiškina, kas yra nusikaltėliai. Max Payne negali pamiršti žiauriai nužudytos savo šeimos ir nori už ją atkeršyti.

Beje, „Bullet time", ypatinga Max Payne žaidimo funkcija, sulėtėjus laikui leidžia stebėti iššautą kulką. Kuriant kino filmą, tai tikriausiai irgi nebus pamiršta.

Super Shot Soccer greitai pasirodys parduotuvių lentynose

Be abejo, tai žaidimas apie futbolą. Tačiau ne visi futbolo fanai bus juo sužavėti.

Birželio mėnesį Jungtinėse Valstijose ruošiamasi pristatyti dar vieną naują žaidimą — Super Shot Soccer. Kaip informavo kompanija Tecmo, daroma viskas, kad žaidimas būtų išleistas dar prieš prasidedant Pasaulio čempionatui (World Cup).

Super Shot Soccer — arkada, skirta PlayStation konsolei. Žaidime rasite daugiau nei 30 tarptautinių komandų, taip pat specialius pagrindinių futbolo žaidimų intarpus. Beje, čia neapsieita ir be humoro, pavyzdžiui, Kinijai gintis nuo įvarčių padeda Didžioji siena, Prancūzijos priešininkai lieka apstulbę, kai pamato Eifelio bokštą.

„Super Shot Soccer nėra įprastas videožaidimas apie futbolą, — sako John Inada, Tecmo Inc. prekybos skyriaus direktorius. — Kai kurie judesiai žaidime perdėti, netikroviški, kartais net juokingi. Vis dėlto toks pramoginis futbolas turėtų sudominti ne vieną žaidėją."

Taigi bėgte į aikštę, futbolininkai!

The Mark of Kri

SCEA nori atskleisti nedidelę paslaptį. Žmonės, giliai pasislėpę kompanijos dirbtuvėse, kuria visišką naujieną. Nors apie Mark of Kri informacijos nėra daug, keletą esminių žaidimo dalelių paminėti galima. Tai laisvo judėjimo 3D veiksmo arkadinis žaidimas. Pagrindiniai žaidimo dalyviai — Rau, Konano stiliaus barbaras ir didžiulis juodas paukštis Kuzo. Kartu jie bandys sutrukdyti senoviškiems mirtiniems burtams prisikelti. Naudodamas gudrią kovos sistemą, tobulėjančius šarvus ir ginklus, Rau kovos prieš įvairias tamsos būtybes. Kova su šimtais priešų vyks nuostabiai animuotose, spalvingose ir dinamiškose aplinkose. Mark of Kri startuos vasarą.

Žaidimų išleidimo datos

PSone

Big Bass Fishing	05/00/02
Hooters: Road Trip	05/09/02
Power Play Sports Trivia	05/09/02
Digimon World 3	05/16/02
Delta Force: Urban Warfare	05/22/02
Austin Powers Pinball	05/29/02

PS2

TransWorld Surf	05/01/02
Britney's Dance Beat	05/07/02
Headhunter	05/14/02
Global Touring Challenge	05/15/02
Way of the Samurai	05/15/02
Mike Tyson Heavyweight Boxing	05/15/02
Barbarian	05/17/02
Lethal Skies	05/17/02
Battlebots	05/19/02
Downforce	05/28/02
Aggressive Inline	05/30/02
Hidden Invasion	05/31/02

Pirmas žvilgsnis į PlayStation3

Kol užsienio apžvalgininkai pešasi, bandydami išsiaiškinti, kuri konsolė geriausia, mes jau turime atsakymą. Šįryt tiesiai iš SCEJ gavome siuntinį, kuriame buvo pirmasis ir vienintelis pasaulyje PlayStation 3 prototipas...

Lupant supernaują ateities kartų konsolės prototipą iš pakuotės, mūsų rankos drebėjo taip, kaip prieš daugelį metų išpakuojant pirmąsias mūsų konsoles Atari. Galbūt tada ir klydome, manydami, kad tomis konsolėmis naudosis ir mūsų vaikai, ir anūkai, tačiau dabar esame tikri, kad po daugelio metų tikrai išgirsime žodžius: „Seneli, ar pameni tą akimirką, kai atsirado PlayStation 3?" arba „Seneli, papasakok kaip atrodė tas tamsus pasaulis, kuriame dar nešvietė PlayStation 3 saulė?"

Stebint neginkluota ir nepatyrusia akimi, galima pamanyti, kad PlayStation 3 — supersudėtingas ir nepaprastas įrenginys. Metalizuota folija padengtas korpusas, šen bei ten blykčiojančios lemputės, be galo daug naujoviškų unikalių dalių...

Kai palietėme blizgantį, reljefinį skaičiuką 3, esantį ant CD dangtelio vidurio, mūsų širdys ėmė plakti pašėlusiu ritmu. Tik šis skaičiukas priminė mums, jog įrenginys, esantis prieš nosį, nėra piktas robotas, atsiųstas iš už galaktikos ribų, kad sunaikintų žemę, bet eilinis ir puikus mus mylinčios ir mumis besirūpinančios PlayStation šeimos kūrinys.

Žinia, kad vieninteliai pasaulyje gavome šią puikią konsolę, kėlė malonų virpulį. Be to, sumanėme šio to griebtis. Paskambinę į informacijos tarnybą, sužinojome SCEJ telefono numerį ir ryžomės gauti išskirtinį interviu...

Taigi siūlome Jums mūsų pokalbį su Sony Computer Entertainment Japan superslaptų projektų skyriaus vadovu Šikima Usohappyaku.

PS 3 veikė naudojant PS1 ir PS 2 kompaktinius diskus, senas vaizdo kasetes bei GameBoy ir Zhiliton kartridžus.

Sony: Sony Computer Entertainment klausyti.

Mes: Laba diena, ar jūs — ponas Usohappyaku? Ką tik paštu gavome PlayStation 3 ir norėjome su jumis pasišnekėti apie...

S: O taip! Jūs — superlaimingas žmogus! Mes siųsti tik vienas PlayStation 3, ir jūs, Oficjalny Polski magazyn, jį gauti... Mes jus sveikinti!

M: Atleiskite, bet čia VA Play... Mmm, taip, čia Polsky magazyn. Sveiki. Taigi pone Usohappyaku, mes negalime apsakyti, kokie esame laimingi, rankose laikydami PlayStation 3. Ar galėtumėte trumpai papasakoti apie šio stebuklo ypatybes?

S: O taip. Aš būti laimingas ir padėti jums, ponai. PlayStation 3 — supertobulos technologijos mašina. Jūs tik pažvelgti į kitą konsolės pusę ir pasimesti.

M: Taip, kitoje pusėje pastebėjome keletą itin naujų ir ypatingų modulių. Tokių dar niekada nesame matę, ypač kitose konsolėse. Papasakokite mums apie modulį „Internet".

S: Juk tai internetas, kvaileliai!

M: Ar galime ten įkišti telefono laidą ir žaisti žaidimus tinkle?

S: Cha, cha, cha... Nejuokinkite, PlayStation 3 nereikėti niekur jungti. PlayStation 3 viduje JAU YRA internetas: reikėti tik įjungti konsolę, ir jūs rasti visas internetas. Mes jį ten įrašyti, kad jūs kuo greičiau prisijungtumėte prie norimas tinklapis.

M: Bet palaukite: internete esanti informacija nuolat atnaujinama. Kaipgi gausime naujausias žinias, neprisijungdami prie tinklo?

S: Jungti tikrai nereikia. PlayStation 3 viskas gauti iš kosmosas.

M: Hm... Kokia gi energija jis varomas?

S: Jis varomas meile.

M: Kas ten per dėžutė, ant kurios užrašyta MOD chip?

S: Jūs ką, lenkai, angliškai nemokėti? Tai MOD chip jungtis...

M: Ar omenyje turite „čipą", leidžiantį nuskaityti nelegalias, piratines žaidimų versijas. Nesuprantame, kodėl skatinate žaisti piratinius jūsų pačių žaidimus...

S: Jūs, lenkai, vis tiek būti vagys kaip kokia Mongolų orda! Kadangi jūs nesugebėti kovoti su piratas, mes sugalvoti patys įdėti MOD chip ir uždirbti didesnis pinigas... Antra vertus, patys geriausi žaidimai — japoniškos versijos... Cha, cha, cha...

M: Kokioje laikmenoje pateiktą informaciją nuskaitys PlayStation 3?

S: PlayStation 3 nuskaityti informaciją iš visur.

M: Hm... Kokias dar laikmenas, išskyrus CD ir DVD, nuskaitys PlayStation 3?

S: Paklausykite, aš kartoti: nuskaityti visas. Nuskaityti DVD, nuskaityti CD, nuskaityti VHS, nuskaityti visas...

M: Gerai, pakeiskime temą... Papasakokite mums apie puikų ir gana originalų valdymo pultelį. Suskaičiavome, kad ant jo yra net 83 mygtukai. Tai gerokai daugiau, nei mes turime pirštų...

S: PlayStation 3 valdymas pats geriausias, geresnis net už Concorde lėktuvų valdymas. Kas norėti naudotis mūsų pultelis, turėti save kontroliuoti ir ilgai treniruotis su mokytojas.

M: Taip. Šis pultelis turi daug įrengimų...

S: Ačiū. PlayStation 3 valdymo pultelis turėti ne tik visi įprasti įrengimai, bet ir infraraudonas spindulys apšvietimas, ir kamščiatraukis, kad galėtumėte atkimšti alus. Taip pat pultelis turėti guminis ančiukas.

M: Ar ančiuko reikia tam, kad patirtume viską, ką galima patirti žaidžiant, pavyzdžiui, Samba De Amigo Maracas?

S: Ne, jis tik šiaip, kad būtų linksma. Jūs paspausti, ir ančiukas cypsėti...

M: Pastebėjome integruotą mini žaidimą, panašų į VMU (Dreamcast).

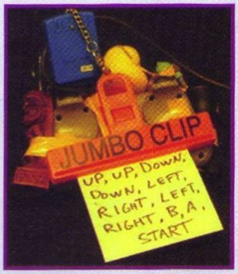
S: Nedrįskite lyginti galingas PS3 su palaidotas Dreamcast. Žaidimas nepanašus į VMU, jis geresnis.

M: Kuo?

S: Nes Dreamcast būti mėšlas. Cha, cha, cha!

M: Ačiū jums už sugaištą laiką, pone Usohappyaku.

S: Nebūti už ką. Patirkite didelis malonumas.



Vilkint liemenę, lengviau panirti į žaidimo pasaulį

Norintieji patirti tikrąjį virtualios tikrovės jausmą, toliau gali neskaityti. Ši informacija — ne jums. Norintieji jausti, kaip virpa kūnas, kaskart paspaudus mygtuką, ramiai gali skaityti toliau.

Reality Vest (išvertus reikštų tikrovės liemenę) — išorinis įrenginys, kuriam reikia dėkoti už tai, kad Dual Shock idėja pasiekia aukštesnį lygį. RV naudoti paprasta: apsirengi kaip gelbėjimo liemenę, prijungi prie PlayStation ir žaidi.

Kitas jausmas

Naudojant šį įrenginį, apima kur kas stipresni pojūčiai. RV funkcija tokia pati, kaip ir Dual Shock, tačiau jausmas visai kitas. Liemenė vibruoja išilgai kūno (krūtine ir nugara). Iš pradžių atrodo, kad bėgioja skruzdėlytės — keistas jausmas.

Žaidėjai, pirmąkart bandę žaisti vilkėdami liemenes, net šokteldavo iš vietos. Nustebimui išblėsus, veidą nutvieksdavo keista pasitenkinimo šypsena.

Ypatybės

Juodos ir geltonos spalvos liemenėse yra keturios vibravimo zonos. Dvi išilgai krūtinės ir dvi nugaroje ties mentėmis.

Vilkėdami RV, išmėginome Wild 9, Moto Racer 2 ir Spyro The Dragon. Kaskart virpėjimas būdavo kitoks: viskas priklauso nuo žaidimo. Tačiau kaskart jausdavomės taip, tarsi elektros srovė tekėtų per kūną: iš pradžių vibruodavo vienoje zonoje, paskui — kitoje. Lyginant Dual Shock ir Reality Vest, reikia pasakyti, kad Reality Vest turi daugiau privalumų. Su šia liemene ir gerai pasilinksmini, ir jautiesi visai kitaip. Tiesą pasakius, tik ir lauki, kada suvirpėsi.

RV išvaizda

Deja, dabar aplodismentų neišgirsite. Liemenė atrodo šiek tiek keistai, net kvailokai. Tai gana griozdiškas ir sunkus įrenginys. Retas kuris norėtų, kad jį, vilkintį šią liemenę, kas nors pamatytų. Nė nesvarbu, kas: draugas, tėvai, giminės ar aklas 15 metų spanielis.

Nieko nepadarysi, pramoga to verta.

Paskirtis

Reikia paminėti dar vieną svarbų dalyką. RV sukurta jauniems berniukams. Suaugęs vyras arba apkūnus žaidėjas, vilkėdamas šią liemenę, jausis nepatogiai, o štai keturiolikmečiams ji kaip tik.

Gera žinia ta, kad šonuose yra dirželiai, kuriais galima sutvirtinti liemenę.

Ar RV tinka moterims?

Tiesą pasakius, ne. Kelios merginos bandė žaisti, vilkėdamos šią liemenę. Jos pareiškė, kad tai išties... „jaudinantis" įrenginys. Kaip jau minėjome, vibravimo zonos eina išilgai krūtinės, tačiau viskas sukurta omenyje turint vyro kūną. Kaip sakė viena pažįstama, „ši liemenė tam tikrais atvejais praverstų ir namuose." Ištarusi šiuos žodžius, ji nusimetė liemenę ir paraudusi išėjo.

Baigiant...

Reality Vest skirta norintiems pajusti, kaip vibruoja visas kūnas. Be abejo, žaidėjams neturėtų rūpėti, kaip jie atrodo (tiesa, kai kurie žaisdami užsirakina duris).

Įrenginys nėra pigus. Tačiau garantuojame, kad patirto jausmo tikrai negalima įkainoti.

LCD jau su SCEE ženkleliu

Balandžio 24 dieną parduotuvėse oficialiai pasirodė LCD monitoriai, skirti PSone konsolei. LCD — skysto kristalo monitoriai. Nuo šiol ant jų puikuojasi Sony Computer Entertainment Europe ženklas.

Tai idealus konsolės priedas aistringiems žaidėjams, žaidžiantiems ne tik namuose. LCD monitorius leidžia mėgautis PSone videožaidimais atostogaujant, vairuojant automobilį (reikalingas Car Adaptor) ir kitose viešose vietose.

Puikus LCD dizainas leidžia itin lengvai nuleisti monitorių, kai nežaidžiama. Ekranas gražiai prisispaudžia prie PSone konsolės viršaus. Beje, prijungus AV kabelį, iš skaitmeninės vaizdo kameros galima matyti fiksuotą vaizdą.

Stilius ir dizainas

Puikiai tinka prie PSone konsolės. Atrodo, kad LCD ir buvo konsolės dalis.

5 colių TFT LCD monitorius

Naujai sukurtas TFT LCD skydelis buvo taikomas būtent monitoriui. Ne visi anksčiau pasirodę LCD monitoriai galėtų pasigirti tokia kokybe ir ryškumu. Gaunant vaizdo signalus tiesiai iš PSone konsolės per RGB įvestį, rodomas vaizdas yra aukštos rezoliucijos ir išties ryškus.

Garsiakalbiai

Garsiakalbiai yra ovalo formos, 40 x 28 mm dydžio, 1,0 w galingumo. Yra galimybė prisijungti ausines.

AV įvestis

AV IN mini lizdas leidžia ekrane matyti grafinius vaizdus ir girdėti stereogarsą iš skaitmeninių vaizdo kamerų.

Duomenys

Produktas: LCD monitorius (skirtas PSone) SCPH-152C
Kaina: 199 eurai (apie 685 Lt)
Parduotuvėse: nuo 2002 m. balandžio 24 d.
Matmenys: 182 x 186 x 34 mm
Svoris: 335 g
Garsiakalbiai: 40 x 28,5 mm. 1,0 W

NR. 5 • NR. 5 • NR. 5

VA skaitytojo kuponas

Šį kuponą reikia užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu: p. d. 2023, LT-3000 Kaunas. Kartu su kuponu galima siųsti laiškus ir dovanas. Ačiū.

Mano klausimas redakcijai: ______________________

____

____

____

Mano skelbimas: ______________________

____

____

____

Mano vardas, pavardė, adresas ir telefonas (būtina parašyti): ______________________

____

____

____

____

NR. 4